MART 1989

(KDV DAHİL) 4000 TL.

Sizin

AMSTRAD

SAYI 6

AYLIK AMSTRAD BİLGİSAYAR DERGİSİ

PC 1512/PC 1640 Amstrad'ın 'Compatible' kişisel bilgisayarları.

Amstrad PC 1512... Fonksiyonları bir PC'den beklenenden daha fazla. Kanıtı, ulaştığı satış miktarı. Yüksek performansı, inanılmaz fiyatı ve bunlardan dolayı hak ettiği şöhreti.

Yine Amstrad'dan yepyeni bir PC. 1640. Örneğin, istediğiniz çok üstün grafik yetenek ise, bir de 1640'ı görün. 640K RAM'lık belleği ile tüm ihtiyaçlarınıza cevap verebilecek bir bilgisayar.

Hangisi olursa olsun cevap yine Amstrad. 1512 veya 1640.

AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOM

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83, FINDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 E

ARKANOID

TAITO
COIN-OP

REVENGE OF DOH

imagine
...the name of the game

İçindekiler

GENEL

06 HABERLER
Amstrad'dan haberler. Virüs tehlikesi CPC'leri de etkiliyor. CO/M Virüs.

08 OYUN LİSTESİ
Şubat ayının en çok satanı ve ilgi gören oyunlarının sıralaması ve fikir verebilecek kısa açıklamaları.

13 MEKTUPLAR
Okurlarımızdan gelen çeşitli konulardaki mektuplar ve bunların cevapları

24 CRASH MODE
Meraklıları için yine ilginç poke listeleri ve bazı oyunların ipuçları.

26 PROBLEMLER
Kullanıcıların hergün karşılaşabileceği problemler ve bu problemlerin çözümleri.

TANITIM & RÖPORTAJ

16 BANKMAN
Bank Manager'da geçen sayı tanıtım yapmıştık. Bu ay Bank Manager'in nasıl kullanıldığını göreceğiz.

27 GAME TEST
CPC Oyunlarının detaylı tanıtımları ve fikir verecek ekran görüntüleri. Bu sayımızda,

RAID OVER MOSCOW
BARRY MC. GUIGAN BAXING
KUNG-FU MASTER
SHOGUN
GHOST'UN GOBLINS
KNIGHT-TYME
KANE
THE LIVING DAYLIGHTS

38 DDI-1 DİSK SÜRÜCÜ
Bu ay DDI-1'in teknik özelliklerini tanıtıyoruz. Ayrıca işletim sistemi ve şemaları.

52 PLANIT
Database Software'in aile için mali planlama programının tanıtımı.

KLİNİK

47 MOUSE KULLANMA
PC serisi Amstrad'larda mouse'in işlevi ve mouse driver'in kullanılışı.

PROGRAM

10 LONGY
Heyecan ve beceri gerektiren güzel bir oyun programının listelerini veriyoruz. Severek oynayacaksınız.

19 MONA LİSA
Amstrad'ın çizim özelliğini gösteren ilginç bir program. Mona Lisa'nın dört değişik görüntüsü.

20 YAZALIM GÖRELİM
Her tür beğeniye hitap eden birbirinden güzel program listeleri. Yazın, görün ve kullanın.

35 SmART
Sizlere bu ay kullanabileceğiniz güzel bir çizim programının listesini veriyoruz.

EĞİTİM & DİZİ

14 BASIC KURSU
Genel Basic komutlarının anlatımı devam ediyor. Bu ay alıştırmalar ve dosyalarına yine yer almakta.

40 MAKİNE DİLİ
Op-kod tablosunun anlatımı ve konu ile ilgili alıştırmalar.

43 LOCOSCRIPT
Bu ay Locoscript'te dökümanların hazırlanışına yer veriliyor. TEMPLATE STD dosyasının kullanılışı.

49 GEM TEKNİKLERİ
Pencere kapatma ve diyalog kutuları ile yapılacak işlemler bu ay ki konularımız.

İNCELEME

45 MALLARD İLE DATABASE
Geçen ay yazdığımız database programını çalıştırıyoruz. Ayrıca kayıt ve okuma.

54 CPC 6128
Kullandığımız bilgisayarları incelemeyi bu ay CPC 6128'i ele alarak sürdürüyoruz.

Sevgili Okurlarımız,

Şu an incelediğimiz Mart sayımızle 6. sayıyı tamamlamış oluyoruz. Sizlerle birlikte 6. sayımıza ulaşmaktan mutluyuz.

Bu ay Aralık 88 sayımızda düzenlemiş olduğumuz okuyucu anketinin değerlendirmelerini açıklıyoruz. Anket değerlendirmelerinde elde edilen neticeler bundan sonraki sayılarımızda dergimizin yapısını etkileyecektir. Yine ankete katılan okurlarımız arasında yaptığımız çeşitli hediyeler kazananların listesini bu sayımızda açıklıyoruz.

Geçen ay yayınlamaya başladığımız dizi yazı Bankman sürüyor. Kullandığımız bilgisayarları tanıtmayı amaçlayan sayfalarımızda bu ay CPC 6128 yer alıyor. Yine PC ve PCW kullanıcılarımıza hitap eden bilgisayarları ile ilgili dizi yazılar devam ediyor.

Okurlarımızdan büyük bir kısmının istediği olan "Program Yarışması" için çalışmalara başladı. Bu yarışmanın içeriği ve nasıl yapılacağı konusundaki bilgileri ilerleki sayılarımızda duyuracağız. Sizlere açık olan sayfalarımıza gösterdiğiniz ilginin devamını diliyoruz.

Dergi ile ilgili her türlü eleştiriyi bizlere bildiriniz. Ayrıca her tür program ve yazılarınızı yayınlamak üzere bekliyoruz.

Bir sonraki sayımızda tekrar birlikte olabilmek umuduyla, mutlu, sağlıklı ve başarılı günler dileriz.

Sad

MEMOREKS DIŞ TİCARET ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Adına Sahibi ve Yayın Yönetmeni
Hamdi Mermut

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Mustafa Öztoprak

Reklam ve Halkla İlişkiler Müdürü
Siren Mermut

Yayın Kurulu
Misak Vartikoğlu
Raffi Kavafyan
Ali Mutlu
Şenol Eker
Hasan Kara

Fotoğraflar
Borahan Topçu

Ofset Hazırlık
WOMAN Reklamcılık Yayıncılık
Tel: 175 26 68 - 175 77 40

Basım Örünç Ofset Tel: 528 42 68

Yönetim Yeri
Rumeli Cad. Süleyman Nazif
Sokak No: 65/4 Nişantaşı/İSTANBUL
Telefon: 146 08 98

© Memoreks 1988
Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz.

HABERLER

CPC'LERDE CP/M VİRÜS TEHLİKESİ...

Aşağıda hikayesini anlatacağımız Commodore Amiga virüslerinden sonra şimdi de CPC'ler CP/M virüs tehlikesi ile karşı karşıyadır.

Amiga virüsü zeki ancak kötü amaçlı bir programcının ürünü olup kendisini önce sistem dosyalarına saklamakta sonra da normal copy prossedürü ile görülmeksizin kopyalamaktadır.

Bir müddet sonra ise makinenin kontrolünü ele alarak klavyeyi kilitlemekte ekrana bir mesaj vererek eğer varsa o anda kullanılmakta olan disketi bozmaktadır.

CP/M virüsü ise daha tehlikelidir. Virüs kendine sistem RAM'ına kopyalayarak sistem saatinin kontrolünü ele geçirmektedir.

"Come Midnight" mesajını verdikten sonra rutinleri karıştırmakta ve sistemi bozmaktadır.

Bu işlem esnasında ROM'a bir write mesajı gönderilerek RAM'in tekrar formatlanmasına sebep olunmaktadır. Bu yüzden etkilenen makina her açıldığında "All Programs, Ram, Interrupt Locations, Forced Out of Loop" mesajı verilecek bunun giderilmesi için ise Chip değişimi gerekecektir.

Bu korkunç program yüzünden birçok CP/M kullanıcısının MSDOS kullanımına geçmesinden korkulmaktadır. Amstrad firmasının yetkililerine göre CPC ve PCW'ler bu probleme karşı koyacak şekilde dizayn edilmişlerdir. Ancka biz yine de tüm kullanıcıların hem kendi makinalarının hem de diğer kullanıcıların zarar görmemesi için bahsedilen virüs ile ilgili bir kontrol yapmalarını tavsiye ederiz.

Bu amaç için Amstrad teknik servisi makinada virüs olup olmadığını saptayacak basit bir kontrol metodu geliştirmekle uğraşmaktadır. Bu program çalıştırıldığında CP/M kullanmıyor bile olsanız makinanıza virüs sızıp sızmadığı kolayca anlaşılacaktır.

PAGEMAKER - VIDI BERABERLİĞİ

CPC serisi makinalar için Vidi Video digitiser'i üreten Rombo Productions şirketi yaptığı pazar anketi sonunda Advanced Memory Systems şirketi ile birleşmeye karar vermiş durumda.

Bunun sonucunda ise Vidi AMX Pagemaker ile birleşerek yeni digitised sayfa hazırlayıcı Magazine Maker'in doğmasını sağlamıştır.

Vidi AMX Pagemaker kullanıcılarının dökümanlarını direkt olarak digitize edebilecekleri bir dosyaya kavuşmuştur.

Programda yapılan değişiklikler ile Vidi'nin sunduğu olasılıklar hem joystick hem de klavyeden kullanılabilinecek hale gelmiştir.

...ve modern bir ev için Amstrad'lar veya Sinclair'ler size en geniş seçme şansını sunmaktadır.

AMSTRAD CPC 464: Monitörlü, kasetli komple sistem. 64K RAM, 32K ROM, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

AMSTRAD CPC 6128: Monitörlü, disketli komple sistem. 128K RAM, 48K ROM, 170 KB disket kapasitesi, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, CP/M 2.2 ve CP/M 3.1 işletim sistemi, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

SINCLAIR SPECTRUM + 2 : Kasetli sistem. 128K RAM, 32 K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, seri haberleşme çıkışı, 2 joystick çıkışı.

SINCLAIR SPECTRUM + 3 : Diskli sistem, 128K RAM, 64K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, 2 joystick çıkışı, 170 KB disket kapasitesi, paralel yazıcı çıkışı.

AMSTRAD'IN TÜRKİYE' DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECİDİYEKÖY MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83. FINDIKLI - İSTANBUL TEL: 151 37 24-25 TELEX: 25023 EKOP TR

OYUN LİSTESİ

20 BEST GAMES

				Geçen Ay
1		**GRY ZOR** OCEAN	Durr'ların dünyayı işgal edip atmosfer ve havayı değiştirmelerini önlemelisiniz. Üstün silahlarınızla bu görevi başaracaksınız. Grafikler iyi.	1
2	●	**CALIFORNIA GAMES** US GOLD	Karışık sporların yer aldığı güzel bir oyun. Değişik bölümlerden oluşmaktadır. Grafik oldukça iyi.	—
3		**COMBAT SCHOOL** OCEAN	Yüzbaşı olabilmeniz için zorlu eğitimleri başarmalısınız. Yedi tane birbirinden zorlu bölüm. Grafik iyi.	2
4	●	**SLAP FIGHT** IMAGINE	Uzay geminizle dünya üzerindeki uçuşunuz sırasında dünyalı olmayan düşmanlarınızla savaşacaksınız. Çok renkli fonlar ve çeşitli ekranlar oyuna sevk veriyor.	—
5		**IKARI WARRIORS** ELITE	Commando stili iki kişi ile oynanabilen bir oyun. Eğlenceli ve heyecanlı. Grafik iyi.	16
6		**EXPRESS RAIDER** DATA EAST	Batının en hızlı expresini soyacaksınız. Bu arada batının en güçlü kovboyları ile çarpışacaksınız. Heyecan dolu zevkli bir oyun.	14
7		**OUT RUN** SEGA	Bir Ferrari Testarossa ile yarışacağınız 5 aşamalı oyun. Değişik hız anlayışı üç boyutlu görüntü. Grafik çok iyi.	5
8		**RENEGADE** IMAGINE	Londra'da gece yarısı metroda sokak kavgası yapacaksınız. Hareketler ve grafik dizaynı mükemmel.	6
9		**TAIPAN** OCEAN	1840'larda geçen ticaret oyunu. Grafikler oldukça güzel. Sürükleyici bir oyun. Müzik çok canlı.	3
10		**MATCH DAY II** OCEAN	İşte gerçek bir futbol oyunu. Bol seçenekli menü. Birbirinden heyecanlı lig ve kupa maçları. Mevcut futbol oyunlarının en iyisi.	4
11		**ARKANOID** IMAGINE	Düşünce ve hareket hızlılığı gerektiren iyi bir oyun. CPC kullanıcılarının favorileri arasına girebilecek nitelikte. Oyun zevk veren objeler ile zor ve sürükleyici hale getirilmiştir.	10
12		**GREEN BERET** IMAGINE	Yeşil berelilerin güçlü bir savaşçısınız. Amacınız çok iyi korunan düşman üssünden tutsakları kurtarmak	9
13		**WORLD GAMES** EPYX	Bir çok değişik branşta yarışabileceğiniz sportif oyun. Grafik ve uygulama çok güzel.	7
14		**1942** ELITE	Uçak savaşı. I.Dünya savaşında hava taarruz birliğine gireceksiniz. Düşman uçakları ile savaşacaksınız. Grafik ve karakter iyi.	13
15		**PROHIBITION** INFOGAMES	Kiralık katilleri öldümek görevinizdir. Bu oyunda silahınız konuşmaktadır. Sizden hızlı katiller olduğunu unutmayın. Grafik iyi.	17
16	●	**BALL BREAKER** CRL	İyi bir kontrol oyunu. Hız ve bir sonraki hareketi düşünmeniz gerekiyor. Bol ekran ve zor sayılacak bir oyun. Müzik çok iyi.	—
17	●	**GHOST HUNTERS** CODEMASTERS	Bu oyun karmaşık bir merdivenler ve seviyeler oyunu olarak biraz da şansla birleştiğinde zevkle oynayabileceğiniz türde bir oyundur.	—
18	●	**THRUST** FIREBIRD	Kökleri arcade oyunu gravitar'a uzanan ilginç bir vektör grafik oyunu. İyi çizilmiş grafikleri oynayanları etkilemektedir.	—
19	●	**METROCROSS** US GOLD	Metro'da cross yapıyorsunuz. Önünüze gelen tüm engelleri başarı ile geçmelisiniz. Renkli ve eğlenceli bir oyun.	—
20	●	**SUPER SPRINT** ELECTRONIC DREAMS	Üstten görüntülü üçlü bir araba yarışı. Amacınız zorlaşan parkurlarda diğer arabaları geçmek ve finişe varmaktır. Grafik fena değil!	—

Eski Yerinde | Yukarı Çıktı | Aşağı İndi | İlk Giriş

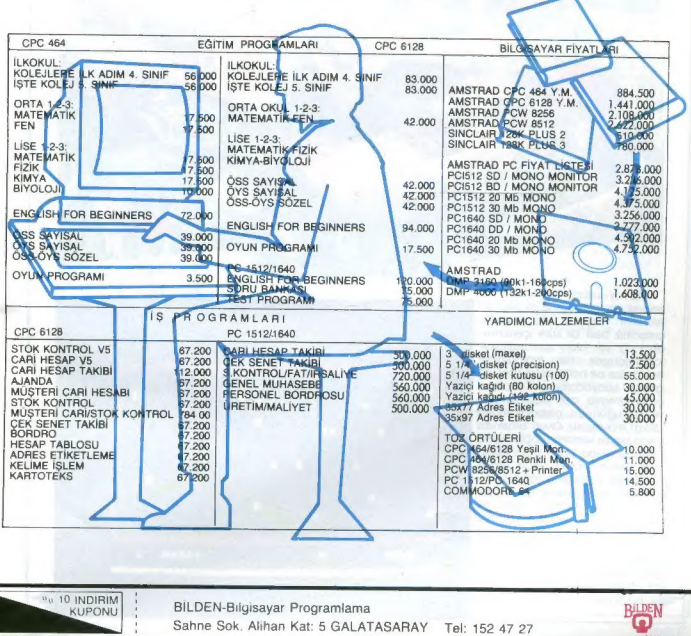
Bu liste MEMOREKS Bilgisayar Hizmetleri tarafından düzenlenmiştir.

AMSTRAD Yetkili Satıcısı

BİLDEN

Bilgisayar Program

Biz hazırız... Ya siz



EĞİTİM PROGRAMLARI

CPC 464		CPC 6128	
İLKOKUL:		İLKOKUL:	
KOLEJLERE İLK ADIM 4. SINIF	56.000	KOLEJLERE İLK ADIM 4. SINIF	83.000
İŞTE KOLEJ 5. SINIF	56.000	İŞTE KOLEJ 5. SINIF	83.000
ORTA 1-2-3:		ORTA OKUL 1-2-3:	
MATEMATİK	17.500	MATEMATİK FEN	42.000
FEN	17.500		
LİSE 1-2-3:		LİSE 1-2-3:	
MATEMATİK	17.500	MATEMATİK-FİZİK	
FİZİK	17.500	KİMYA-BİYOLOJİ	
KİMYA	17.500		
BİYOLOJİ	17.500	ÖSS SAYISAL	42.000
		ÖYS SAYISAL	42.000
		ÖSS-ÖYS SÖZEL	42.000
ENGLISH FOR BEGINNERS	72.000		
		ENGLISH FOR BEGINNERS	94.000
ÖSS SAYISAL	39.000		
ÖYS SAYISAL	39.000	OYUN PROGRAMI	17.500
ÖSS-ÖYS SÖZEL	39.000		
		PC 1512/1640	
OYUN PROGRAMI	3.500	ENGLISH FOR BEGINNERS	120.000
		SORU BANKASI	35.000
		TEST PROGRAMI	25.000

İŞ PROGRAMLARI

CPC 6128		PC 1512/1640	
STOK KONTROL V5	67.200	CARİ HESAP TAKİBİ	300.000
CARİ HESAP V5	67.200	ÇEK SENET TAKİBİ	300.000
CARİ HESAP TAKİBİ	112.000	S.KONTROL/FAT/İRSALİYE	720.000
AJANDA	67.200	GENEL MUHASEBE	560.000
MÜŞTERİ CARİ HESABI	67.200	PERSONEL BORDROSU	560.000
STOK KONTROL	67.200	ÜRETİM/MALİYET	500.000
MÜŞTERİ CARİ/STOK KONTROL	784.00		
ÇEK SENET TAKİBİ	67.200		
BORDRO	67.200		
HESAP TABLOSU	67.200		
ADRES ETİKETLEME	67.200		
KELİME İŞLEM	67.200		
KARTOTEKS	67.200		

BİLGİSAYAR FİYATLARI

AMSTRAD CPC 464 Y.M.	884.500
AMSTRAD CPC 6128 Y.M.	1.441.000
AMSTRAD PCW 8256	2.108.000
AMSTRAD PCW 8512	2.492.000
SİNCLAIR 128K PLUS 2	510.000
SİNCLAIR 128K PLUS 3	780.000
AMSTRAD PC FİYAT LİSTESİ	2.878.000
PC1512 SD / MONO MONİTOR	3.216.000
PC1512 DD / MONO MONİTOR	4.125.000
PC1512 20 Mb MONO	4.375.000
PC1512 30 Mb MONO	3.256.000
PC1640 SD / MONO	3.277.000
PC1640 DD / MONO	4.502.000
PC1640 20 Mb MONO	4.752.000
PC1640 30 Mb MONO	
AMSTRAD	
DMP 3160 (80k1-160cps)	1.023.000
DMP 4000 (132k1-200cps)	1.608.000

YARDIMCI MALZEMELER

3" disket (maxell)	13.500
5 1/4" disket (precision)	2.500
5 1/4" disket kutusu (100)	55.000
Yazıcı kağıdı (60 kolon)	30.000
Yazıcı kağıdı (136 kolon)	45.000
89x77 Adres Etiket	30.000
35x97 Adres Etiket	30.000
TOZ ÖRTÜLERİ	
CPC 464/6128 Yeşil Mon.	10.000
CPC 464/6128 Renkli Mon.	11.000
PCW 8256/8512 + Printer	15.000
PC 1512/PC 1640	14.500
COMMODORE 64	5.800

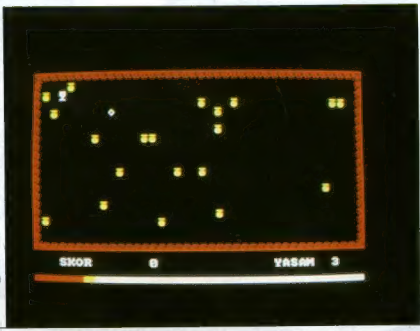
%10 İNDİRİM KUPONU

BİLDEN-Bilgisayar Programlama
Sahne Sok. Alihan Kat: 5 GALATASARAY Tel: 152 47 27

BİLDEN

LONGY

- Bu ay sizlere heyecanlı ve severek oynayacağınız bir oyunun listelerini veriyoruz. Bu oyunda amacınız belli bir süre içerisinde ekranda yer alan sarı noktaları toplamanızdır. Her topladığınız nokta size bir halka ekleyecek ve giftikçe uzayacaksınız. Kenarlara çarpmamaya geri dönmemeye ve kuyruğunuzla çarpışmamaya dikkat etmelisiniz. Oyun sırasında çıkan beyaz kadehleri topladığınız takdirde ekstra puan alacaksınız. Yine arada sırada çıkan kırmızı kadehlere çarptığınız takdirde bir hak kaybedeceksiniz. Her ekranı bitirdiğinizde zorlaşan yeni bir ekran sizi karşılayacaktır. Topladığınız her sarı nokta ile 10 puanı her beyaz kadeh ile ise 100 puan kazanacaksınız. Üç yaşam hakkınızın olduğunu unutmayın. Joystick ve keyboard ile oynayabilirsiniz. Bol şans...



```
1 REM ** LONGY **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Mart 89 **
10 INK 1,24,INK 0,1 INK 2,20 INK 3,6
20 RANDOMIZE TIME CALL &BB03
30 GOSUB 790
40 GOSUB 650
50 CLS GOTO 410
60 IF INT (RND*100)>98 AND fg=1 THEN GOS
UB 300
70 IF fg=0 THEN cou=cou-1:IF cou=0 THEN
GOSUB 290
80 IF wa=1 THEN SOUND 131,0,50,7,0,0,3 f
red=REMAIN (1) lives=lives-1 IF lives>0
THEN 540 ELSE GOTO 320
90 LOCATE a,b PEN 1 PRINT CHR$(240) PRIN
T CHR$(22),CHR$(1) LOCATE a,b PEN 3 PRIN
T CHR$(241) PEN 1 PRINT CHR$(22),CHR$(0)
100 IF e>0 THEN LOCATE c(e),d(e) PRINT "
 "
110 IF e>180 THEN e=0
120 e=e+1
130 IF f>180 THEN f=0
140 f=f+1 c(f)=a d(f)=b
150 x$=UPPER$(INKEY$) IF x$="" THEN x$=z
$
160 IF x$=L$ THEN t=FN tl.z$:L$ A=A-1 GO
TO 210
170 IF x$=R$ THEN t=FN tr:z$=R$.A=A+1 GO
TO 210
180 IF x$=U$ THEN t=FN tu:z$=U$:B=B-1:GO
TO 210
190 IF x$=D$ THEN t=FN td.z$=D$:B=B+1 GO
TO 210
200 GOTO 60
210 IF t=0 GOTO 60 ELSE ON t GOSUB 230,2
50,270
220 ON ff GOTO 540,320,60
230 IF t=1 THEN fg1=0 SOUND 4 0,10,5,0,0
 .8 FOR n=1 TO 3 f=f+1 IF f>181 THEN f=1
240 c(f)=a d(f)=b NEXT sc=sc+100:LOCATE
#1,10,1 PRINT #1,USING"######";sc ff=3:R
ETURN
250 IF t=2 THEN SOUND 4,0,10 5 0,0,8 FOR
 n=1 TO 3:f=f+1 IF f>181 THEN f=1
260 c(f)=a d(f)=b NEXT sc=sc+10 LOCATE #
1,10,1 PRINT #1,USING"######";sc MEN=ME
N+1 IF MEN=20 THEN SH=SH+1 fred=REMAIN
(1) ff=1: RETURN ELSE ff=3 RETURN
270 IF t=3 THEN SOUND 131,0,50,7,0,0,3:f
red=REMAIN (1):lives=lives 1:IF lives>0
THEN ff=1 ELSE ff=2
280 RETURN
290 fg=1:IF fg1=1 THEN LOCATE aa1,bb1:PR
INT "  ":RETURN ELSE RETURN
300 aa1=INT(RND*37)+2:bb1=INT(RND*18)+2:
IF FN CH=2 OR FN CH=3 THEN RETURN ELSE S
OUND 1,30,0,0 1 LOCATE aa1,bb1:IF RND<0.
5 THEN PEN 1 ELSE PEN 3
```

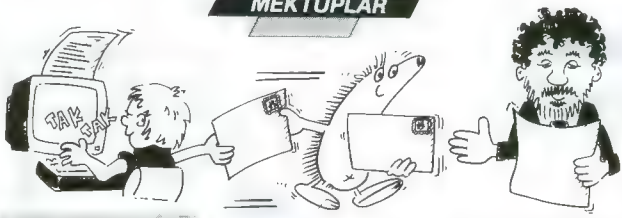
```
310 PRINT CHR$(245) fg=0 fg1=1 cou=100 R
ETURN
320 MODE 0 IF sc>VAL(MID$(a$(1),13)) THE
N PEN 15 PRINT "SIZIN SKORUNUZ:/ TABI" :L
OCATE 6,6 PEN 13 PRINT "ADINIZ?":CHR$(10
),TAB(3)"(MAX 10 HARF)" LOCATE 6 10 PRINT
 STRING$(13," ") LOCATE 6,10 CALL &BB03 I
NPUT "" NS NS=UPPER$(NS)
330 LOCATE 6,6 PEN 13 PRINT "ADINIZ?":CH
R$(10),TAB(3)"(MAX 10 HARF)" LOCATE 6 10
 PRINT STRING$(13," ") LOCATE 6,10 CALL
&BB03 INPUT "" NS NS=UPPER$(NS)
340 IF LEN(NS)>10 OR LEN(NS) <1 THEN 330
350 CHECK=10
360 WHILE sc<VAL(MID$(A$(CHECK),13))
370 CHECK=CHECK 1
380 WEND
390 IF CHECK>1 THEN FOR N=1 TO (CHECK ) A
$(N)=A$(N+1) NEXT
400 A$(CHECK)=NS+STRING$(11-LEN(NS),,,47
 LEN(STR$(SC)),  ,"):STR$(SC)
410 CLS PEN 15 PRINT TAB(3)"TUVKSEN SKORL
AR",CHR$(10) FOR N=10 TO 1 STEP -1
420 PEN INT(RND*4)+1 PRINT TAB(2) A$(N)
CHR$(10)
430 NEXT
440 CALL &BB03
450 LOCATE 1,24 PEN 12 PRINT "DEVAM ICIN
 ", PEN 11 PRINT "C ", LOCATE 11 24 PRIN
T "VEYA ", PEN 12 PRINT "ILK SKORUL ICIN
 ", PEN 11 PRINT "O";
460 sc=0 sn=0 lives 3
470 IF INKEY(62)<> 1 GOTO 520
480 IF INKEY(34)<> 1 THEN GOSUB 650 CLS
GOTO 410
490 IF INKEY(58)<> 1 THEN INK 0 ,7 INK 1
,0:PAPER 0 PEN 1 BORDER 13 MODE 2 LIST
500 GOTO 470
510 DI w=.w=.1 PLOT w1 4,1 DRAWR 0,8 I ,
N ELSE EI RETURN
520 INK 2 0 INK 0,0 INK 1 0 INK 3 0 BORD
ER 0,PAPER 0 MODE 1 WINDOW 1,40,1 21 WIN
DOW #1,1,40 21 21 WINDOW #2 2,39 2 20 PA
PER #1,0
530 CLS PEN 3 PAPER 0 FOR N 2 TO 20 LOCA
TE 1 N PRINT CHR$(254)  LOCATE 40 N PRIN
T CHR$(247)  NEXT LOCATE 1,1 PRINT CHR$(
249),STRING$(38,CHR$(248)) CHR$(250), LO
CATE 1 21 PRINT CHR$(251),STRING$(38 CHR
$(253)) CHR$(252)
540 INK 2 0 INK 0 0 INK 1 0 INK 3 0 CLS#
2 PEN 3 PAPER 1 LOCATE 2 6 PRINT STRING$
((SH MOD 6)*4,CHR$(244,) LOCATE 40 ((SH
MOD 6)*4),15 PRINT STRING$((SH MOD 6)*4
CHR$(244))
550 IF sh>5 THEN PEN 3 PAPER 0 LOCATE 30
,2 GOSUB 640 LOCATE 10 15 GOSUB 640 IF s
h>11 THEN LOCATE 35 2 GOSUB 640 LOCATE 5
,15 GOSUB 640 IF sh>17 THEN LOCATE 25,2
GOSUB 640 LOCATE 15,.5 GOSUB 640
560 PAPER 0 LOCATE 10,5.PEN 1:PRINT CHR$
(240);PRINT CHR$(22)+CHR$(1)-LOCATE 10.5
,PEN 3:PRINT CHR$(241)
```

```
570 FOR \-1 TO 20
580 aa!=INT(RND*37)+2 bb1=INT (RND*18)+2
IF FN CH=2 OR FN CH=3 GOTO 580
590 LOCATE aa1 bb1 PEN 2 PRINT CHR$(242)
' LOCATE aa1 bb1 PEN 1 PRINT CHR$(243) NE
XT PRINT CHR$,22)+CHR$(0) ORIGIN 0,0,0,1
00 12,4 CLG \ ORIGIN 0,0,101 640,12,4 CL
G 2 ORIGIN 0 0 0,640,400,0
600 PEN#1,1 CLS#1 PRINT #1,TAB(4)"SKOR"
LOCATE #1,10 1 PRINT #1 "YASAM ".1;yes
' LOCATE #1,30,1 PRINT #1 "YASAM ".1;yes
INK 2 24 INK 0 0 INK 1 26 INK 3,6
610 MEN=0 Z=0 Z$="" e=0 fc=0 a=10 b=5 c=1
1=10 d=1) 5 fg 1 wi 639 EVERY 4 1 GOSUB
510
620 CALL &BB03
630 GOTO 60
640 PRINT c1$, PRINT c12$, PRINT c12$,
PRINT c12$ PRINT c12$, PRINT c13$ RETUR
N
650 MODE 0 PAPER 13 CLS BORDER 22 PEN 5
LOCATE 7,6 PRINT "KEYBOARD" PRINT PRINT
TAB(9)"VEYA' PRINT PRINT TAB(7)"JOYSTICK
" PRINT PRINT TAB(8)"(K J)"
660 CALL &BB03
670 IF INKEY(37)<> 1 THEN du$=INKEY$ GOT
O 700
680 IF INKEY(45)<> 1 THEN l$=CHR$(8) r$=
CHR$(9) u$=CHR$(11) d$=CHR$(10) GOTO 780
690 GOTO 670
700 CLS PEN 6 PRINT "OYNAMAK ISTEDIGINIZ
' PRINT TAB(4)"TUSLARI SECIN" PEN 5 LOCA
TE 7,7 PRINT "SOL ", CALL &BB03
710 L$=UPPER$(INKEY$) IF L$="" GOTO 710
ELSE PRINT L$
720 PEN 7 LOCATE 7,9 PRINT "SAG ": CALL
&BB03
730 R$=UPPER$(INKEY$) IF R$="" OR R$=L$
GOTO 730 ELSE PRINT R$
740 PEN 3 LOCATE 4,11 PRINT "YUKARI ".
CALL &BB03
750 U$=UPPER$(INKEY$) IF U$="" OR U$=l$
OR u$=r$ GOTO 750 ELSE PRINT U$
760 PEN 8 LOCATE 5,13 PRINT "ASAGI ". C
ALL &BB03
770 D$=UPPER$(INKEY$) IF D$="" OR D$=U$
OR D$=R$ OR D$=L$ THEN 770 ELSE PRINT D$
780 FOR N=1 TO 200 NEXT INK 0,0 INK 1,24
BORDER 0 PAPER 0 RETURN
790 SYMBOL AFTER 199 SYMBOL 200 255,192,
127,63 26,26 26 26 SYMBOL 202 26 26,26 26 6
252,88 88,88,88 SYMBOL 203,88,88,88,88,252
3,127,192 255 SYMBOL 204,26,26 26 26,26,26,
,254 3,255 SYMBOL 205,88 88,88 88,88,88,88
26 26 SYMBOL 249,255,180,205,182,157,210 1
800 SYMBOL 249,255,180,205,182,157,210 1
72,187 SYMBOL 250 255 37,203,187 213 95,
```

```
169,149 SYMBOL 251 169 149,250,171,221,2
11 164 245 SYMBOL 252 221 53,75 185,108,
179 45,255 SYMBOL 253 0,40,102 218,89 21
7 117 255
810 SYMBOL 254,168 252,198 248 154,228,1
40,240 SYMBOL 247,21,84,99,31,89,39,49,15
,40 0 SYMBOL 248 247,21,84,99,31,89,39,49,15
SYMBOL 247,21,84,60 126 126,126,60 S
YMBOL 243 0 0 0 24,60 102,102,60,24,0 S
820 SYMBOL 240 0 24,0 0,0,0 SYMBOL 244,2
YMBOL 241 0,0,0 24,24 0,238,238 SYMBOL 246 0,
SYMBOL 245,0 187,187,0,24,24,126 SYMBOL
238,238,0 187,187,60,24 24,126 SYMBOL 246
6,126,42 0 0,0,0
42 64,42 0 0,0,0
830 c1$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(204)+C
HR$(205)+CHR$(10) c12$=CHR$(8)+CHR$(202)+C
HR$(203)
840 REM
```

```
850 DEFINT a,r,t,z:DIM c(181),d(181):SC=
0 ah=0 lives=3 ENV 2,127 6,1 ENV 1,1,15,
1,14, 1,6 5 0 1
860 DIM A$(10)
870 A$(10)="SIZIN AMSTRAD 5000"
880 A$(9)="SIZIN AMSTRAD 4500"
890 A$(8)="SIZIN AMSTRAD 4000"
900 A$(7)="SIZIN AMSTRAD 3500"
910 A$(6)="SIZIN AMSTRAD 3000"
920 A$(5)="SIZIN AMSTRAD 2500"
930 A$(4)="SIZIN AMSTRAD 2000"
940 A$(3)="SIZIN AMSTRAD 1500"
950 A$(2)="SIZIN AMSTRAD 1000"
960 A$(1)="SIZIN AMSTRAD 500"
970 DEF FN tr=TEST ((a*16)+7,((25 b)*16)
+8) DEF FN tl=TEST ((a*16)+7,((25 b)*16)
/+24) DEF FN tu=TEST ((a*16) 25,((25 b)*16
6) 8) DEF FN td=TEST ((a*16) 9 ((25-b)*16
1)*16)+8)
980 DEF FN CH=TEST ((a*16) 7,((25 bb
990 RETURN
```

MEKTUPLAR



PCW OYUNLARI

Ben 36 yaşındayım ve yaklaşık dört aydır Amstrad PCW 8256 kullanmaktayım. Bilgisayarıma ait oyun programı bulmakta güçlük çekiyorum. Acaba PCW 8256 için istediğim oyun programlarını nereden ve nasıl temin edebilirim. bana yardımcı olabilirmisiniz

ZEKİ ÖZYUREK
KÜTAHYA

SAD: PCW 8256 kullanıcıları genellikle iş hayatında kullanıldığından oyun sayısı oldukça azdır. Halen bir diskette ilk oyun olmak üzere 16 değişik versiyon bulunmaktadır. Bu oyunları ve oyun listesini MEMOREKS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ'nden temin edebilirsiniz.

KONUŞMA PROGRAMI

15 yaşında CPC 6128 kullanıcısıyım. Arkadaşımın Commodore bilgisayarında kullandığı konuşma programını gördüm. Amstrad'ın bazı oyunlarında da bilgisayarın çeşitli şekilde konuştuğunu biliyorum. Amstrad için hazırlanmış herhangi bir konuşma programı var mıdır?

EROL OJALVO
İSTANBUL

SAD: Commodore da olduğu gibi Amstrad bilgisayarlar içinde konuşma programı mevcuttur. SPEECH isimli program ile klavyeden girmiş olduğunuz cümleler bilgisayar tarafından konuşma şekline dönüşturulmektedir. SPEECH isimli program kasette 10 000 TL diskette ise 25 000 TL'sidir.

DİSC DRIVER

Yaklaşık bir yıldır 464 kullanmaktayım. Derginizi beğeni ile okumakta ve takip etmekteyim. Bilgisayarım kasetli olduğu için kasetteki programlar uzun sürede yükleniyor. Acaba CPC 464 bilgisayarıma disc sürücü takabilirmiyim? Eğer takılabiliyorsa fiyatı ve nereden temin edebileceğim konusunda bilgi vermenizi rica ederim.

FATİH BURÇAK GORDI
İSTANBUL

SAD: CPC 464 disc sürücü bağlanabilir. Bilgisayarınıza bağlamanız gereken DDI 1 disc sürücüsü yaklaşık birbuçuk senedir ithal edilmiyor. Bu nedenle ancak kullanılmış olarak bulabilirsiniz. DDI 1 lerin kullanılmış olarak piyasadaki değer 400 000 TL'sidir.

PRINTER BAĞLAMA

Benim bilgisayarım CPC 464 ve yaklaşık dört yıldır kullanıyorum. Derginizin Kasım 88 sayısında belirtilen Amstrad kitaplarını nasıl temin edebileceğimi bilemiyorum. Ayrıca bilgisayarıma printer bağlamak istiyorum. Ne tür printer bağlayacağımıda bilemiyorum. Bu konuda beni aydınlatırsanız çok sevinirim.

ALİ AKIN
EDİRNE

SAD: Kasım 88 sayısında yer alan kitapları bölgenizdeki Ekakomp yetkili satıcısından temin edebilirsiniz. Bölgenizde Ekakomp yetkili satıcısı yok ise MEMOREKS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ'yle temasa geçmeniz öneririz. Bilgisayarınıza sentronix (paralel) çıkıntı her marka printerli bağlayabilirsiniz. Marka olarak Amstrad Star ve Citizen'nin değişik modellerini önerebiliriz.

PEEK-POKE-CALL

24 yaşında 2 yıldır CPC 464 kullanmaktayım. Benim merak ettiğim konu hemen hemen her programda kullandığınız bilgisayar belleği ve bu bellekteki çeşitli adresler. Peek, Poke, Call gibi komutlar ile bilgisayarın hafızasına ulaşıyoruz ve düzeltmeler yapıyoruz. Tecrübesiz kullanıcıların bu komutlarla bilgisayarda hasara yol açabileceğini okudum. Eğer yanlışlıkla bu adreslerde bir hata yaparsak bilgisayarın hafızası bozulur mu?

AYHAN MERT
BURSA

SAD: Amstrad Bilgisayarlarında Poke ve Call komutları ile belli adreslere bilgiler atanır ve çalıştırılır. Bu komutların yanlışlıkla kullanılması bilgisayarın bozulmasına neden olmaz. Bu komutların yanlış değerlerde ve yerlerde kullanılması programınızın zarar görmesine neden olur. Bu tür hatalar bilgisayar reset edildiğinde otomatik olarak ortadan kalkar.

CRASH MODE

Derginizi ilk sayısından itibaren almaktayım. Derginizin en çok ilgimi çeken "Crash Mode" bölümüdür. Fakat bilgisayarım 6128 olduğundan hemen hemen çoğunu kullanamıyorum. Çünkü çoğu teyp için yazılmış. Bu bölümü 6128 kullanıcılarının nasıl kullanabileceği konusunda yardımcı olabilir misiniz?

MEHMET OĞUZCAN
ANKARA

SAD: Crash Mode bölümünde yer alan poke listeleri genelde hem kaset hem de disket için geçerlidir. Ancak diskette programlar belli gruplar halinde ve protekli olduğundan poke listeleri ile kullanılamaz. Crash Mode da yer alan programlar disketinizde açık olarak yer alıyorsa poke listelerini deneyin.

BASİC KURSU

MISAK VARTIKOĞLU

3-ÇİZİM: Nokta ve doğru çizme komutları yardımıyle, bılgısayarda çızımler yapmak mümkündur. Amstrad'da grafik ekran 640*400 pikselden meydana gelmiştir Bilgisayar açıldığında sol alt koşe 0,0 noktası olup buraya ORIGIN adı verilir

PLOT x,y , r . Belirtilen x,y koordinatına r rengında nokta koyar

Örnek
10 CLS
20 PLOT 320,200

GRAFİK KURSOR: Var olduğu bılınen ama ekranda görülmeyen bir kürsördür. Görevi ekranının herhangi bir noktasından ıtıbaren çizimı başlatmaktır. Grafik kursör aksi söylenmedikçe daima çizim yapılan son noktada bulunur

MOVE x,y: Grafik kürsörü x,y koordinatına taşır

PLOTR dx,dy,r: Grafik kursörun bulunduğu yerden ıtıbaren x ekseninde dx, y ekseninde dy piksel uzaklığı olmak uzere, r rengında bir nokta koyar

ornek
10 MODE 1
20 PLOT 320,200
30 PLOTR 100,20. .. ..> x=320+100=330, y=200+20=220 olur

ORIGIN x,y: Orjin noktasını x,y koordinatına taşır

ornek
10 MODE 1
20 DEG
30 ORIGIN 0,200
40 FOR M=0 TO 640
50 PLOT M, 100*SIN(M)
60 NEXT M

DRAW x,y,r: Grafik kürsörun bulunduğu noktadan ıtıbaren, belirtilen x,y koordinatına r renginde çizgi çızer.

ornek.
10 MODE 1
20 DRAW 100,100
30 DRAW 200,50

ornek·
10 MODE 1
20 DEG
30 ORIGIN 320,200
40 FOR M-0 TO 360
50 DRAW 150*SIN(M), 150*COS(M)
60 NEXT M

DRAWR dx,dy,r Grafik kürsorün bulunduğu yerden ıtıbaren x ekseninde dx, y eksenında dy piksel uzaklığı olmak uzere, r renginde bir çizgı çızer

ornek
10 MODE 1
20 MOVE 100. 150
30 DRAWR 200,0
40 DRAWR 0,100
50 DRAWR -200,0
60 DRAWR 0, -100

ornek
10 MODE 1
20 ORIGIN 0,200
30 DRAWR 0,400
40 MOVE 0,200: DRAWR 640,0
50 FOR K-1 TO 10
60 READ A
70 DRAW K*20. A
80 NEXT K
100 DATA 10, 90, 100, 85, 45, 60, 70, 100, 50, 10

NOT: 65 MOVE K, 0 ilavesini yaparak programı yeniden çalıştırınız

CLG. Grafik ekranı siler

ornek·

```
10 CLG
20 RAD
30 FOR N TO 6 STEP, 5
40 ORIGIN 320, 200
50 FOR M=0 TO 360 STEP N
60 DRAW M*SIN(M),M*COS(M)
70 NEXT M,CLS NEXT N
80 GOTO 30
```

Aşağıdaki matematiksel denklemlerin çizimini yapan ornek bir program görmektesiniz. 20. satırdaki y-x^2 denklemını değiştirerek daha farklı çizimler elde edebilirsiniz.

```
1 RAD
10 MODE 1
20 DEF FN y(x)=-!2
30 MOVE 0,200
40 DRAWR 639,0
50 MOVE 320,0
60 DRAWR 0,399
70 ORIGIN 320,200
80 FOR k=-20 TO STEP 0 2
90 PLOT k*10,1*FN y(k)
100 NEXT k
```

Bu örnek programda istediğiniz bir geometrik şekli elde etme olanağınız vardır. Program çalıştırıldığında ekranda kaçgen? sorusuyla karşılaşacaksınız. Bu durumda 3 ile 20 arasında bir sayı girmelisiniz

```
10 DEG
20 ORIGIN 320,200
30 LOCATE 1,1
40 INPUT "kacgen";n
50 IF n<3 THEN PRINT "hata"· GOTO 40
60 CLG
70 d=INT (360/n)
80 FOR k=0 TO 361 STEP d
90 DRAW 100*SIN(k),100*COS(k)
100 NEXT k
110 GOTO 30
```

Ekranda rastgele koordınatlara rastgele renklerde doğru çızen bir program ornegı aşağıda yer almaktadır

```
1 MODE 0
10 DEG
20 x=INT (RND*639)
30 y=INT (RND*399)
40 x1= INT (RND*639)
50 y1=INT(RND*399)
60 r=INT (RND*15)
70 MOVE x,y
80 DRAW x1,y1,r
90 GOTO 20
```

KASET VE DİSKET KOMUTLARI

SAVE program ısmı: Bılgısayarda bulunan programı kaset veya dıskete kaydeder

LOAD program ısmı· Kaset veya dıskette bulunan programı bılgısayara aktarır

CAT. Kaset veya dıskette bulunan programların kataloğunu verir

RUN program ismi programı yükler ve çalıştırır

|DIR: Bu komut dıskette bulunan programların bır listesını verir CAT komutundan farklı olarak listelenen programlar ekranda yanyana yazılarak ekrandan maksımum ölçüde faydalanılır Ayrıca bu komutla belırlı ozellıklerdekı dosyalar listelenebılınır

ornek

```
DIR,"*.BAS"    tüm BASIC programlar listelenir
DIR,"A*.*"     tüm A ile başlayan programlar
listelenir
```

ERA, 'isim. uzantı'':

Bu komut kullanılarak dısket uzerınde bulunan bır program sılınır

```
örnek
ERA, "Deneme bas"
```

REN,"Yenı dosya", "Eskı dosya" :

Bu komut yardımıyla dısket uzerınde bulunan bır programın adı değıştırılır.

```
ornek·
REN,"Yeni.BAS", "Deneme BAS"
```

DOSYALAMA· Save komutu programı oluşturan anahtar kelemelerin manyetik bır ortamda saklanmasını sağlar Program içinde kullanılan bilgiler SAVE komutu ile saklanmazlar. Bilgilerin saklanması için dosyalama yöntemi kullanılır

- Dosyaya Bılgı Yazılması:	- Dosyadan Bılgı Okunması:
a) Dosyayı yazma için aç	a) Dosyayı okuma için aç
b) Bılgıyı yaz	b) Bılgıyı oku
c) Dosyayı Kapa	c) Dosyayı Kapa

Örnek

```
10 REM DOSYAYA BİLGİ YAZILMASI
20 OPENOUT"Bılgı" ..... A maddesi
30 FOR A=1 TO 100
40 PRINT #9,A ... .... ..... ..... B maddesi
50 NEXT A
60 CLOSEOUT ..... C maddesi
```

Örnek:

```
10 REM DOSYADAN BİLGİ OKUNMASI
20 OPENIN"Bılgı" ..... A maddesi
30 FOR A=1 TO 100
40 INPUT #9 ..... B maddesi
50 NEXT A
60 CLOSEOUT .... . ..... .. . C maddesi
```

BANKMAN

Geçen ay BANKMANAGER'ı sizlere tanıtmaya başlamıştık. Bu ayki yazımızda BANKMANAGER'in nasıl kullanıldığını sizlere anlatmaya çalışacağız.

HASAN KARA

İşler gerçek hayatta biraz daha zordur Basıc bır string değişkenın ıçerığını öğrenmek ıstedığınde nerede olduğunu ve uzunluğunu bilmek zorundadır. Yanı Basıc a$ değerini incelediğinde kendısıne değışkenın başlangıç yennı ve uzunluğunu belirten kısa bilgi bloğunu bulur. Burada bu ikı bytelık bır bilgı olacaktır

Eğer bu size karışık geldiyse yazı dizimızı başından ıtıbaren tekrar okumanızı tavsiye ederız Şımdı tekrar kuçuk yuvacıklara dönelım Daha öncede belirttiğimız gibi mevcut bır serı yuvacık vardır, ancak bunlardan uçu özellikle ilgilidir 73, 97 ve 110 numaralı bu yuvacıklar a$ değerımızi tanımlamaktadır. Bu uç değerın başında Basıc'ın a$'in nerede başladığını ve uzunluğunu ögrenebileceği diğer değerlerde vardır

Bu konunun uzerinde özellikle durmamızın sebebı burası bır kez anlanmadan geçildığınde Bankmanager'in nasıl çalıştığını anlamanın mumkun olmayışıdır. Çunku Bankmanager sadece hafızaya bır şey yukleme, yüklenmış bır şeyi çağırma yada arama ışlevlennı gormektedır

Buna benzer yuvacıklarla dolu bir yolda yuruduğunuzu ve her on yuvacıkda bır yenı kayıt ıçın belırlı bır ışaret yerleştirdiğinizi dusunun. Her kayıt aynı uzunlukta olduğu ve hepsi bir string kaydettiği için stringlerin nerde olduğunu kolaylıkla anlayabilirsiniz. çunku başlangıç adresleri Ø'dan ıtıbaren 10'nun katıkları olarak artacaktır. Ø'dan başlamak uzere kayıtlar 64K dolunca kadar 1'er artarak çoğalır

Programa başlamadan once kayıtların ne uzunlukta olacağını belirlemeniz gereklidir. Bu uzunluk kaydedilecek en uzun kaydın uzunluğu olacaktır Eğer daha kısa olursa bazı karakterler Bankmanager tarafından kesılecektır Daha uzun olma durumunda ise yer kaybına uğramanız muhtemeldir.

Bankmanager'a bir string'i yukleme yada çağırma komutu verebilirsiniz. Örneğin 5'ncı kaydı çağır, yada kaydet gibi. Eğer kayıtlar 10 byte uzunluğunda olursa Bankmanager şu şekilde hızlı bir hesap yapacaktır

5-1x10= 40 byte

Burada 5-1 olmasının sebebı yapacağınız kayıttan oncekı boşluğu hazırlamaktır Ancak bu şekilde Bankmanager 5'ncı kaydın nereden başlıyacağını (dıger bır değışle 4'cünün nerede bittığını) anlayacaktır. Artık 5'ncı kaydı doldurarı 10 byte'ı okuyabilir yada burayı kendi 10 byte'lık kaydınızla doldurabilirsiniz

Sıstem disketinizin ilk yuzunu takarak RUN "BANKMAN" yazıp ENTER'a basın. Boylelikle Bankmanager hafızaya yuklenmiş olur Hafızanın bu ikıncı bolumu ile çalışmaya başlamadan once Bankmanager'a kayıtların ne uzunlukta olacağını bıldırmemız yeterlidir Örneğin eğer kayıtlar 10 karakter uzunluğunda olacaksa programınızdaki dıger Bankmanager komutlarından once

```
!BANKOPEN,10
```

yazmanız gereklidir. Bundan sonra Amstrad'ınız ekstra RAM'ı birbiri ardısıra dizilmiş vagonlar gibi 10'ar byte'lık bloklara ayıracaktır BANKOPEN komutunun bunun yanında bir başka etkisi daha olacaktır. Bunuda birazdan goreceğiz.

Bir kaydın okunup, yazılabilmesi için CPC'nin hangı kayıtla uğraşacağını bilmesi gereklidir Bankmanager kullanımdakı kaydın numarasını bır not şeklinde saklar, buna genellikle pointer denilir. Pointer ekrandakı kursor'a çok benzeyen bir olaydır. Aynı kursor'da olduğu gıbı bır kayıt okunur veya yazılırsa pointer otomatik olarak bir sonrakıne geçer. Örneğin Bankmanager 100 no'lu kayıt ile ılgilenıp ışını bıtırdığında pointer hemen 101 no'lu kayda atlayacaktır.

BANKOPEN komutunun yukarıda bahsettiğimız ikıncı etkisi pointer'ı sıfıra getirmesidir. İstenılen kayıt uzunluğu ile ekstra RAM'ı açtıktan sonra burayı kullanmaya başlıyabilirız. Bu iş için kullanılacak komut

```
!BANKWRITE,@c%,a$,record
```

yada

```
!BANKWRITE,@c%,a$
```

olacaktır.

Bilgi yazılımı esnasında bazı problemler çıkması doğaldır Eğer böyle bir problem çıkarsa Bankmanager bunu size kendi yoluyla belirtecektir Bu BANKWRITE komutunun hemen önüne bir kod numarası konularak yapılır Biz burada bu değişkene c% dedik Ancak siz bu değişkene bir tam sayı olmak kaydıyla istediğiniz adı verebilirsiniz. A'yı unutmayın çunku oldukça onemlidir

Kayıtlarınızı yazdıktan sonra Basic programınız c%'nin değerini kontrol edecektir Eğer bu değer -1 ise kaydetmek istediğiniz kayıt sayısı mumkün olan sayıyı aşmış demektir Eğer değer -2 ise makinanızı açıp kapayarak tekrar deneyin.

Eğer ikinci denemenizde de bir değişiklik yoksa yani c% değeri yine -2 ise garanti sürenizin dolmamış olmasını dileriz, çunkü -2 kodu ya hardware'da yada Bankmanager programında hata olduğunu belirten koddur

Eğer hıçbir problem olmazsa c% değişkeni kaydedilen kayıt sayısını taşıyacaktır. Bankmanager pointer'ı ise bu sayıdan bir fazla değer taşır. Çünku son kaydın yapılması ile birlikte pointer bir sonraki değere atlayacaktır

Sizinde tahmın etmış olacağınız gıbı a$ değişkeni yazılan kayıtları içerecektir Üçüncu değişken olan record ise istenılırse kullanılır ve yazılacak kayıt sayısını içerir

Daha önce yazılmış bir kaydın okunuşuda yine çok basittır. Yapılacak tek şey

```
!BANKWRITE,@c%,a$,record
```

yada

```
!BANKREAD,@c%,a$
```

komutunu kullanmaktır

Ister kullanımdaki kayıt olsun ister ozellikle istenilen bir kayıt olsun kadın içeriği a$ değişkenine atanır C% değişkeni yine yazım şlemında olduğu gibi bazı hata kodları içerecektir

Bu ıkı komutun kullanımından once dikkat edilmesi gereken bazı hususlar mevcuttur

BANKWRITE veya BANKREAD komutu kullanılmadan önce c% değişkeni bir değer içermelidir Bunun için !BANKOPEN komutundan sonra c%=0 değeri konulması yeterlidir

Aynı şey a$ için de geçerlidir. Bu kayıt yazılımı sırasında büyük bir problem değildir. Çunku !BANKWRITE komutundan önce a$'e bir değer atanmalıdır Eğer kayıt okunması içinde a$ kullanılacaksa a$'in kayıt değerinden kısa olmamasına dikkat edilmelidir. Daha önce bir yazılmamışsa bunu okumak istemeniz mumkun olmayacağından c$ programda daha önce yaratılmış olacaktır

Ancak eğer kayıt yazımı için a$ kullanırken bunların okunması için b$ gibi bir değer kullanacaksanız bu değerin BANKREAD komutundan önce tanımlanması gereklidir. Bu işlemde okunacak kaydın kopyalanması için gerekli boşluk yaratılacaktır. Bu işi gerçekleştirmek için c%'yi tanımlarken aynı zamanda

```
b$ = SPACE $ (n)
```

tanımlamasınıda yapın

Burada n kayıt uzunluğunu gostermektedir Böylelikle kaydın içeriğini kopyalamaya uygun buyuklukte bir b$ değeri elde edebilirsiniz.

Makinanızı açtığınızda ekstra RAM random sayılarla dolu olacaktır. Örneğin diyelim kı kayıt uzunluğu 15 olarak saptarnış ve 10 karakterlik bir kaydı ekstra RAM a atmış olun Kayıt 10 adet belirlenmiş karakterin yanısıra 5 adetde random karakter içerecektir Ancak bu random karakterler ilerıde işlerımızı karıştırabilir

```
10 REM Program I
20 MODE 2:PRINT"Su anda yazilan"
30 !BANKOPEN,12
35 REM    Extra ram doldurma  -
40 c%=0:WHILE c%>=0
50 a$="Record"+STR$(i%)
60 a$=a$+SPACE$(12 LEN(a$))
70 !BANKWRITE,@c%,a$
80 IF c%>=0 THEN LOCATE 16,1:PRINT i%:i%
=i%+1
90 WEND
100 IF c%=-2 THEN 200
110 PRINT"c% "c%
115 REM    Kayita erisim
120 b$=SPACE$(12)
130 WHILE 1:PRINT:INPUT"Record numarasın
i yazın " rn
140 !BANKREAD,@c%,@b$,rn
150 PRINT"c% simdi" c%:
160 IF c%= 2 THEN 200
170 IF c%=-1 THEN PRINT"    SINIR DISI":
180 PRINT:PRINT"b$ "b$
190 WEND
200 PRINT" Merhaba iyi gunler"
```

Bir başka sorun ise daha once 11-15 karakter uzunluğunda yapılmış bir kaydın üzenne 10 karakterlik bir kayıt yapma esnasında ortaya çıkar Burada ilk on karakter tekrar duzenlenecek ancak sondakiler yine aynı kalacaktır Yani ilk kayıttan artan karakterler ikinci kayda asılmış olacaktır.

Her iki durumda da iş kayıtların okunmasına geldiğinde kaydınızın sonunda istenmeyen karakterlerle karşılaşmanız kaçınılmaz olacaktır. Ayrıca ilk olarak ne yazdığınızı hatırlamanız kolay olmayacağı için hangilerini elemine edeceğinizide bulamayabilirsiniz

Bu sorunun çözümü için izlenecek yol yapılacak kaydın sonuna yeterli miktar da boşluk ekleyerek kayit belirtilen uzunluktan kısa ise kaydı bu uzunluğa çıkarmaktır Bu sayede fazlalık karakterler zararsız boşluklarla kaplanacaktır.

Random karakterler içeren kayıtların okunmaması çok önemlidir. Çünkü bunlardan bazıları Ascii değerleri 32'den küçuk olabilir. Bunlar kontrol kodlarıdır ve bunları ekran yada printer'a yolladığınızda istenmedik etkiler gosterecektir.

Şimdi program 1'i yazın. Bu programın işleve basit olarak kayıt uzunluğu 12 olan kayıtlar açmak ve açılan her kayda belli mesajlar koymaktır. Kayda Ø'dan başlar ve kayıt yapacak yer kalmayana dek işleme devam eder. Bu c% değişkenin kayıt numarası yenne hata kodu -1'i içermesiyle anlaşılır

64K'nın tamamı dolduğunda kı bu bir kaç dakika alacaktır Herhangi bir kaydı okumak suretiyle bir deneme yapabilirsiniz. Yazılan son kayıtların bır buyuk kayda ulaşmayı deneyin ve c%'nin nasıl hata kodu vereceğini gorun

Bununla oynamayı bitirdiğinizde bırkaç kez ESC tuşuna basın ve direkt olarak şunları girin.

```
10 a$="Bircok karakter"
20 |BANKWRITE,@c%,a$,0
30 |BANKREAD,@c%,a$,0
40 PRINT a$
```

Bu çok uzun kayıtlara ne olacağını göstermektedir Burada BANKWRITE ile kayıt Ø'ın tamamlanmasıyla pointer kayıt 1'e gideceği için BANKREAD komutu ile pointer'in tekrar sıfıra taşınması gerektiğine dikkat edin. Kayıt Ø okunduktan sonra pointer tekrar bir ilerleyecek ve bu şekilde sızde kayıt 1'in boş olduğunu görebileceksiniz

```
|BANKREAD,@c%,a$
PRINT a$
```

Şimdi şunu deneyin.

```
|BANKWRITE,@c%,"test",0
|BANKREAD,@c%,a$,0
```

Test kayıt uzunluğundan kısa olduğu ıçın karakter fazlalıklarının uzerine yazmak yenne onları kendine ekleyecektir. Bu yuzden kayıtları duzenlemeyi unutmayın.

Bu ay Bankmanager'ın yazma ve okuma işlemlerini gördük gelecek ay ise kayıtları araştırma işlemlerini goreceğiz

BİR AMSTRAD BİLGİSAYARINIZ VAR.

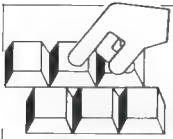
VEYA BİR AMSTRAD BİLGİSAYAR ALMAK İSTİYORSUNUZ.

AMSTRAD BİLGİSAYARLARI İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ İHTİYAÇLARINIZ VE PROBLEMLERİNİZ İÇİN BİZ YANINIZDAYIZ

AMSCLUB AMSTRAD BİLGİSAYAR KULUBU

MEMOREKS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Sizin AMSTRAD BİLGİSAYAR DERGİSİ



PROGRAM

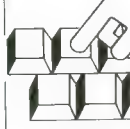
MONA LİSA

Leonardo Da Vinci Amstrad ald Art.k tablolarını Amstrad ile yapmaktadır.Bu sayımızda sizlere Leonardo DaVinci nin Amstrad ile yapmış olduğu Mona Lisa isimli tablosunu veriyoruz Yazın ve gorun Derginizden herkese bir Mona Lisa

```
1 REM ** MONA LISA **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Mart 89 **
10 REM ** Dr.Korhan Sokmen **
20 DEFINT a-z.MODE 0:FOR a=1 TO 8 INK a.
a*3 NEXT
30 DIM a$(30)
40 a$(1)="01456888888766553210000" a$(2)
="01456888888877653211000" a$(3)="024568
88888876643321100" a$(4)="02456888888876
644332210" a$(5)="13467888888876655444 32
0"
50 a$(6)="24566888888877777665520" a$(7)
="24567888888877776665420" a$(8)="245577
88887433444433310" a$(9)="15654467773112
222211110".a$(10)="12212236752003431000 0
00"
60 a$(11)="11221134741033100000331" a$(1
2)="22251134741346422336641":a$(13)="355
5524474235554335654 1" a$(14)="4665456575
3466557766541" a$(15)="46777766754467777
665430"
70 a$(16)="34677766754567777754320" a$(1
7) "24677666654567776644320" a$(18)="146
6655665446667654432 0" a$(19)="0356655774
4466676543320" a$(20)="03566647633357765
443220"
80 a$(21)="02355664211157665432210" a$(2
2)="02334677211355555433110" a$(23)="013
3457743344335543221 0" a$(24)="0034533442
2111565542210" a$(25)="00145576653235665
321100"
90 a$(26)="00024575322234554211000" a$(2
7)="00002457544444443210000" a$(28)="000
0026788755544110000 0":a$(29)="0000002688
6553110000000".a$(30)="00000003554321100
000000"
```

```
100 ORIGIN 0 450 FOR a=1 TO 23 FOR b=1 T
O 30
110 r=VAL(MID$(a$(b) a.1)) MOVE a*16. b*
16 DRAWR 12.0 r MOVE a*16. b*16 2 DRAWR
12.0.r MOVE a*16.-b*16-4:DRAWR 12.0.r MO
VE a*16.-b*16-6 DRAWR 12 0.r MOVE a*16.
b*16 8 DRAWR 12.0.r MOVE a*16 b*16 10 D
RAWR 12.0 r MOVE a*16. b*16-12 DRAWR 12
0.r
120 MOVE a*16. b*16 14 DRAWR 12.0 r
130 NEXT NEXT
140 ORIGIN 400 400 FOR a=1 TO 23 FOR b=1
 TO 30
150 r=VAL(MID$(a$(b) a.1)) MOVE a*8. b*8
 DRAWR 4.0 r MOVE a*8 b*8-2 DRAWR 4 0 r
 MOVE a*8. b*8 4 DRAWR 4.0 r MOVE a*8. b
*8-6:DRAWR 4.0.r
160 NEXT NEXT
170 ORIGIN 400.130 FOR a=1 TO 23 FOR b=1
 TO 30
180 r=VAL(MID$(a$(b).a.1)) MOVE a*4 b*4
 DRAWR 2.0.r MOVE a*4 b*4 2 DRAWR 2.0.r
```

```
190 NEXT NEXT
200 ORIGIN 550 130 FOR a=1 TO 23 FOR b=1
 TO 30
210 r=VAL(MID$(a$(b) a 1 MOVE a*2 b*2
 DRAWR 1 0 r MOVE a*2 b*2 1 DRAWR 1 0 r
220 NEXT NEXT
230 WHILE INKEY$ WEND WHILE INKEY$="
 WEND INK 1 26 MODE 2 LIST
```



YAZALIM & GÖRELİM

● YARDIMCI BİR PROGRAM

Özellikle program yapmaya meraklı olanların ilgi duyacağı faydalı bir program. Program listesini yazın ve çalıştırın. Program yazarken sıkça kullanılan komutları otomatik olarak yazabileceksiniz. Programı çalıştırdıktan sonra yazacağınız programla karışmaması için New ile hafızayı boşaltın

```
1 REM ** YARDIMCI PROGRAM **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Mart 89 **
10 MODE 2:PRINT"bekleyiniz"
20 KEY DEF 15,0,141,148,255
30 KEY DEF 13,0,142,149,255
40 KEY DEF 14,0,143 150,255
50 KEY DEF 5,0,144,151,255
60 KEY DEF 20,0 145 152,255
70 KEY DEF 12 0 146,153,255
80 KEY DEF 4,0,147,154,255
90 KEY DEF
100 KEY 142 "EDIT"
110 KEY 143 "RUN"+CHR$(13)
120 KEY 144 "CAT"+CHR$(13)
130 KEY 145 "SAVE"+CHR$(34)
140 KEY 146 "GOTO"
150 KEY 147 ":ERA @a$"+CHR$(13)
160 KEY 148 "RENUM"+CHR$(13)
170 KEY 149 "AUTO "
180 KEY 150 ":REN(0),HIMEM"+CHR$(13)
190 KEY 151 "CLS"+CHR$(13)
200 KEY 152 "LOAD"+CHR$(34)
210 KEY 153,"INPUT"
220 KEY 154 ":REN,@n$ @a$"+CHR$(13)
230 check=0 FOR adr=&AF10 TO &AFBF
240 READ byte POKE adr,byte check=check+
byte NEXT
250 DATA &F1 &3A &CB &B1,&FF,&02,&28,&0C
,&3E &01 &CD &5A &BB &7E,&02,&CD
260 DATA &5A &BB,&18 &07,&21,&B7,&B2,&7E
,&A7 &20 &25 &1F &00 &CD &B4,&BE
270 DATA &7A &21 &B6 &AF &06 &05,&7E,&CD &5A
,&BB &23 &10 &F9 &CD &6C &BB &3E
280 DATA &07 &10 &F9 &CD &6C &B4 &BB &21,&BB,&AF,&06
,&05 &7E &CD &5A &BB &23 &10 &F9
290 DA]' &3E &01 &CD &B4 &BB &21,&90,&AF
,&CD &7D &AF &FB,&C9 &7E &23 &B7
300 DATA &C8 &CD,&5A &BB,&18 &F7,&1A,&00
,&AF &00 &16 &1A &00 &4F &17 &18
310 IF check>10635 THEN PRINT"hata var'
:'" END
320 x$=CHR$(24)
330 a$=CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(1)+STRING$(
80 ,154
340 a$=a$+x$+" fO|list/renum"+x$+" "+x$+"f
|edit/auto '+x$+" "+x$+"f3cat/clg"+x$+" "+x
350 a$=a$+x$+" "+x$+"f5goto/input'
$+" f6save/load"+x$+" "+x$+"f6era/ren"+x$
360 a$=a$+x$+" "+x$+"f9cont/list"+x$+" "+x
370 FOR adr=1 TO LEN(a$)
380 POKE &AFBF+adr ASC(MID$(a$ adr,1))
390 NEXT
400 POKE &AF90+LEN(a$),0
410 POKE &BC0E &C3 POKE &BC0F,&30 POKE &
BC10 &AF MODE 2
```

● HARD - CAT

Disc Driver ve Printer kullanıcılar için kısa bir program. Program listesini yazın ve çalıştırın Bu program disc kataloğunun printer'a aktarılmasını sağlayacak

```
1 REM ** HARD-CAT **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Mart 89 **
10 MODE 2 LOCATE 1,2 PRINT "Disk catalog
unu Printer e aktarma"
20 LOCATE 1,5 PRINT "Disketinizi takın v
e bir tusa basın"
30 CALL &BB06
40 a=PEEK(&BB5A):b=PEEK(&BB5B):c=PEEK(&B
B5C)
50 POKE &BB5A,&C3 POKE &BB5B,&2B POKE &B
B5C,&BD
60 CAT
70 POKE &BB5A,a POKE &BB5B,b POKE &BB5C,
c
```

● GRAFİK

Bilgisayarınızın renk ve grafik özelliklerini gösteren kısa bir program. Benzer grafikleri birçok oyun programında gördünüz. Sizde yazın ve görün Beğeneceksiniz.

```
1 REM ** GRAFIK **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Mart 89 **
10 MODE 0 LOCATE 9,8 PRINT"BIR" LOCATE 7
,10 INK 1,19 PRINT"GRAFIK":LOCATE 7,12 P
RINT"ORNEGI":t=TIME
20 IF TIME-t<900 THEN 20 ELSE 30
30 MODE 1 INK 0,0 BORDER 0 INK 1,24 INK
2,6 INK 3,2
40 i=1:RAD
50 ORIGIN 320,200
60 FOR a=0 TO 4*PI STEP PI/60
70 MOVE 320*SIN(a/2),198*SIN(a),1
80 DRAW 200*COS(a/2),198*SIN(a),i
90 i=i+1 IF i=4 THEN i=1
100 NEXT
110 EVERY 5 GOSUB 150
120 T=TIME
130 IF TIME T<5100 THEN 130
140 R=REMAIN(0) GOTO 180
150 R=REMAIN(0) THEN FRAME.INK 1,24 INK 2,6 I
NK 3,2 i=2 RETURN
160 IF i=1 THEN FRAME INK 1,6 INK 2,2 IN
K 3,24 I=3 RETURN
170 IF I=3 THEN FRAME INK 1 2 INK 2,24 I
NK 3,6 I=1 RETURN
180 MODE 2:LIST
```

● LINE

Kısa bir basic programı ile zevkli bir oyun. Seveceğiniz bir oyun programınız olsun istiyorsanız yazın ve oynayın.

```
10 REM ** LINE **
20 REM ** Sizin Amstrad **
30 REM ** Mart 89 **
40 INK 1,12
50 his=0:GOSUB 400 RANDOMIZE TIME ON BREA
K GOSUB 660
60 MODE 1:INK 0,0:INK 1,15,6 INK 2,24 IN
K 3,28
70 punkte=0:SPEED KEY 1,1:KEY DEF 14,1 K
EY DEF 20,1,1:KEY DEF 4,1:KEY DEF 11,1
80 a=320:b=200
90 DEF FNx%=RND*640:DEF FNy%=RND*400 DEF
 FNc=INT(RND*2)+1
100 EVERY 200,1 GOSUB 270
110 SPEED INK 70,70
120 j1=8:a1$="6"
130 PLOT a,b,1
140 IF SQ(2)<5 THEN SOUND 2,420,10,12,...
15
150 IF joy=1 THEN 190
160 a$=INKEY$ IF (A$<>"2" AND A$<>"4" AN
D A$<>"6" AND A$<>"8") THEN a$=a1$
170 a1$=a$:b=b+(2 AND a$="8") (2 AND a$
="2")
180 a=a+(2 AND a$="6") (2 AND a$="4"):GO
TO 230
190 j=JOY(0):IF j=0 THEN j=j1
200 j1=j
210 b=b+(2 AND (j=1 OR j=9 OR j=5)) (2 A
ND (j=2 OR j=6 OR j=10))
220 a=a+(2 AND (j=8 OR j=9 OR j=10)) (2
AND (j=4 OR j=5 OR j=6))
230 IF(a<0 OR a>639 OR b<0 OR b>399) THE
N 300
240 IF TEST(a,b)>0 THEN GOTO 300
250 punkte=punkte+1
260 GOTO 130
270 PLOT FNx%,FNy%,0:DRAW FNx%,FNy%,1+FN
c
280 SOUND 2,50,10,15,2,1 SOUND 2,60,10,1
5,2,1
290 RETURN
300 re=REMAIN(1) FOR n=1 TO 100 A$=INKEY
$ NEXT
310 FOR n=1 TO 7 SPEED INK 22 (n*3),22 (
n*3) FOR nn=1 TO 1000 STEP 80 (n*10) SOU
ND n,nn,1,1 NEXT NEXT FOR n=1000 TO 4000
 STEP 10 SOUND 7,n,1,7 NEXT
320 hi=MAX(hi,punkte)
330 CLS.INK 1,31 LOCATE 5,11 PRINT"SKORU
NUZ:  ";punkte;"  ";LOCATE 5,15.PRINT"HI
-SCORE  ";hi;"  "
340 LOCATE 5,22.PRINT"YENI BIR OYUN?  >
E<VET >K<AYIR"
350 a$=INKEY$
360 IF a$="E" OR a$="e" THEN 60
370 IF a$<>"H" AND a$<>"h" THEN 350
380 CLS SPEED KEY 30,3
390 CALL &BB18 MODE 1 END
```

```
400 MODE 1 INK 2,24 INK 1,3 INK 2,28:INK
 0,0 BORDER 2 SPEED INK 80,80
410 PLOT 15,380,1 DRAW 15,200,1 DRAW 100
,200,1 DRAW 100,230,1 DRAW 45,230,1 DRAW
 45,380,1 DRAW 15,380
420 FOR n=379 TO 230 STEP -2:PLOT 16,n,2
 DRAW 43,n,2 NEXT FOR n=229 TO 202 STEP
 -2 PLOT 16,n,2 DRAW 98,n,2 NEXT
430 REM
440 PLOT 140,380,1 DRAW 140,200 DRAW 170
,200 DRAW 170,380 DRAW 140,380
450 FOR n=379 TO 202 STEP -2 PLOT 142,n,
2 DRAW 168,n,2 NEXT
460 REM
470 PLOT 210,380,1 DRAW 210,200,1:DRAW 2
40,200,1 DRAW 240,340,1 DRAW 270,200 DRA
W 300,200 DRAW 300,380 DRAW 270,380 DRAW
 270,230 DRAW 240,380 DRAW 210,380
480 FOR n=348 TO 168 STEP -2 PLOT 240,n,D
RAW 270,238-378+n 2 NEXT FOR n=379 TO 20
2 STEP -2 PLOT 212,n 2 DRAW 238,n,2 PLOT
 272,n,2 DRAW 298,n,2 NEXT
490 REM
500 PLOT 340,380,1 DRAW 340,200,1 DRAW 4
30,200 DRAW 430,230 DRAW 370,230 DRAW 37
0,280 DRAW 400,280 DRAW 400,310 DRAW 370
,310 DRAW 370,350 DRAW 430,350 DRAW 430,
380 DRAW 340,380
510 FOR n=379 TO 352 STEP -2 PLOT 342,n,
2 DRAW 428,n,2 NEXT FOR n=351 TO 310 STE
P -2 PLOT 342,n,2.DRAW 368,n,2 NEXT FOR
n=309 TO 282 STEP -2:PLOT 342,n,2 DRAW 3
98,n,2 NEXT
520 FOR n=281 TO 230 STEP -2.PLOT 342,n,
2 DRAW 368,n,2 NEXT FOR n=229 TO 202 STE
P -2 PLOT 342 n 2 DRAW 428,n,2:NEXT
530 INK 3,5 PEN 3 ORIGIN 0,0 440,640,400
,300 TAG
540 PLOT 640,400,3 a$=" Sizin  " FOR n=2
80 TO 450 STEP 6 MOVE n,380 PRINT a$, NE
XT a$="Amstrad  " FOR n=300 TO 340 STEP
 2 MOVE 500,n PRINT a$, NEXT ORIGIN 0,0
0,640,400,0
550 a$="  Mart" FOR n= 100 TO 440 STEP 8
MOVE n,180 PRINT a$  NEXT FOR n=180 TO
300 STEP 2 MOVE 440,n PRINT a$  SOUND 7
100+n,1,7 NEXT
560 PLOT 640,400,1 a$=" 1989 " FOR n=64
0 TO 490 STEP  4 MOVE n,240 PRINT a$, NE
XT TAGOFF
570 LOCATE 12,20 PRINT"  BIR TUS
A BASIN"
580 CALL &BB18 CLS LOCATE 5,5 PRINT"
          >J<OYSTICK" LOCATE 5,7 PRINT S
PC(14)">K<LAVYE>"
590 LOCATE 19,9 INPUT "Seciminiz (J/K) "
,wa$ IF wa$<>"J" AND wa$<>"K" THEN 590
600 IF wa$="J" THEN joy=1 ELSE joy=0
610 IF wa$="J" THEN 640 ELSE CLS LOCATE
```

```
1,5 PRINT"      YON TUSLARI -
620 PRINT.PRINT SPC(20)"2< ASAGI' PRINT
:PRINT SPC(20)">8< YUKARI" PRINT PRINT S
PC(20)">4< SOLA":PRINT PRINT PRINT S
 SAGA"
630 PEN 1:LOCATE 10,20.PRINT"BIR TUSA BA
SIN":CALL &BB18 PEN 3 CLS
640 LOCATE 12,12 PRINT"BOL SANS'''..FOR n
=1 TO 1500 NEXT CLS
650 RETURN
660 SPEED KEY 30,3:MODE 1 END
```

Tüm okurlarımızın ortak görüşü:

YILIN OLAYI Sizin AMSTRAD

Evet; Aralık 88 sayımızda düzenlemiş olduğumuz okuyucu anketinin değerlendirilmesi tamamlandı. Gerek 88 yılının Amstrad açısından getirdiklerini gerekse okurlarımızın dergimizden beklentilerini öğrenmek amacı ile düzenlediğimiz bu ankete 1720 okurumuz katıldı.

Anket değerlendirmeleri bizler için yön verici özellikler taşıyor. Önümüzdeki sayılarımızda bu değerlendirmelerin ışığında dergimizde belirgin düzenlemeler yapılacaktır.

Sözü fazla uzatmadan anket formunda yer alan soru gruplarına göre değerlendirme neticelerini siz okurlarımıza vermek istiyoruz. Bu arada ankete katılan okurlarımız arasında yapılan çekilişte çeşitli hediyeler kazanan okurlarımızın ilgesini sizlere açıklayacağız.

Manşette de belirttiğimiz gibi tüm okurlarımız 88 yılının en iyi Amstrad olayında tek vücut halinde Sizin Amstrad dergisinin yayın hayatına atılmasını seçmişlerdir. Bu seçimin bizleri yeterince mutlu ettiğini belirterek tüm okurlarımıza teşkkür ediyoruz.

Değerlendirme neticelerinde göze çarpan ilk husus dergimizi her yaş grubundan kullanıcının okuması. % 78'i öğrenci olan okurlarımız dergimizi çıktığından beri takip etmekte. Hepimizin tahmin edeceği gibi okurlarımızın % 90'ı CPC serisi bilgisayar kullanıcısı. Her ay dergimizi okurlarımız ile birlikte yakın çevrelerinden iki kişi okumakta. Bu da dergimizi yaklaşık 8000 kişinin her ay okuduğunu ya da göz geçirdiğini gösteriyor.

Okurlarımızın % 80'i programcılık ile yakından ilgilendiklerini belirtiyorlar. Dergimizde yayınlanan program listelerini hemen hemen tüm okurlarımız yazmaktalar. Okurlarımız başta grafik ve müzik programları olmak üzere diğer tüm programlar ile de ilgilenmekteler. Şüphesiz %50'nin üzerindeki okur kitlemiz ise oyun programları ile yakından ilgileniyorlar. Bu okurlarımızın oyun programlarındaki ilk tercihleri kademeli tip oyunlar olmaktadır. Tabii ki bu okurlarımız dergimizin en çok Game Test ve Crash Mode bölümlerini beğendiklerini belirtmişler.

Beğendiğiniz konular nedir? sorusuna verilen cevaplar genellikle değişken bir görünüm arz ediyor. Özellikle yaş gruplarına göre seçilen başlıklar farklılık göstermektedir. Genel olarak tüm okurlarımızın birleştiği tek başlık mektuplar ve problemler başlıkları. Burada hemen belirtmek

istiyoruz ki (daha önce dergimizin giriş yazısında sık sık belirtmiştik) bu başlıklar böyle büyük bir ilgi görmesine rağmen dergimize okurlarımız özellikle problemlerini yazmaktan çekiniyorlar. Diğer ilgi çeken başlıklar, Yazalım-Görelim ve faydalı program listeleridir. Sırası ile Crash Mode, Game Test, Basic Kursu, Makine Dili ve İnceleme başlıkları okurlarımız tarafından tercih edilenlerdir.

Şüphesiz beklenen ancak çok değişken isteklerin yer aldığı dergiden beklenenler sorusu okurlarımızın en fazla önem verdiği soru olmuş. Öyle ki bir çok okurumuz isteklerini sıralarken yer yetmediği için ek bir kâğıda isteklerini sıralamışlar.

Kısaca okurlarımızın gelecekte dergiden beklediklerini sıralamaya çalışırsak ilk olarak sayfa sayısını belirtmemiz gerekecek. Birçok okurumuz sayfa sayısının arttırılmasını istiyor. Yine PCW ve PC kullanıcısı okurlarımız da kendi bilgisayarlarına ayrılan sayfaların arttırılmasını istemekte. Özetlersek eğitim sayfalarının arttırılması, Game Test bölümüne daha geniş yer verilmesi, program listelerinin arttırılması ve tabii ki problemler bölümünün arttırılması ilk akla gelen beklentiler.

Anketimizin son bölümünde, okurlarımızın neleri beğenip, neleri beğenmediklerini belirlemek için hazırlanan 88 yılı ile ilgili soruların cevaplarına gelince; TAIPAN ve MATCH DAY II 88 yılının en iyi programı olarak gösterilmiş, faydalı program olarak ise ART STUDIO okurlarımız tarafından tercih edilmiş, ayrıca 88 yılının en kötü oyunu HACKER, en iyi savaş oyunu GREEN BERET, en iyi strateji oyunu olarak da TOMAHAWK seçilmiştir.

BARBARIAN en iyi oyun grafiği, RENEGADE ise en iyi oyun müziği olarak okurlarımız tarafından beğeni toplamıştır. Yılın Hardware'i ise okurlarımız tarafından Video Digitiser olarak değerlendirilmiştir.

En iyi bilgisayar mağazası sorusuna cevap olarak genellikle okurlarımız, kendi bölgelerindeki bilgisayar mağazalarını göstermişlerdir.

Bizler, bu tür anketlerin okurlar ile bütünleşmek ve onların isteklerini daha iyi değerlendirmek açısından fayda sağladığı inancındayız. Bu nedenle ileri ki sayılarımızda benzer anketleri tekrar yapacağız.

Okuyucu Anketine katılarak yapılan çekiliş ile dergimizde çeşitli hediyeler kazanan şanslı okurlarımızın listesini aşağıda veriyoruz.

TURBO JOYSTICK

BARIŞ YILMAZ - ESKİŞEHİR
OKAN ŞENÖZ - ANTAKYA
ZEKİ AKTUNA - MERSİN
AHMET ÇELİKKANAT - BURSA
KEMAL ÇAĞIL - KAYSERİ

JY-2 AMSOFT JOYSTICK

HAKAN ELBAHAN - ESKİŞEHİR
İZZET PARLAR - İZMİR
ALİ GÜR - DÜZCE
SAYGUN TÜRKAY - İZMİR
İBRAHİM KARAYILAN - ANKARA

DİSKETTE OYUN

CİHAN ŞAHİN - İSTANBUL
CİHAN EMRE - İZMİR
AHMET SAĞSÖZ - UŞAK
OSMAN ERKAN - ISPARTA
MEHMET GÖKHAN ŞEVİK - ADANA

KASETTE OYUN

TUĞBA KOLAĞASIOĞLU - AYDIN
HAVANUR ÖKSÜZ - KONYA
BÜLENT SERTEL - BALIKESİR
AZİZ TURGUT ÜNSALAN - SAMSUN
MUZAFFER ERDOĞAN - ELAZIĞ

BİLGİSAYAR ÖRTÜSÜ

HALİL TÜRKMEN - İSTANBUL
YAŞAR IŞIK KARCIOĞLU - İSKENDERUN
ÖNDER URGANCI - İSTANBUL
TAMER YAŞAR - AFYON
OSMAN SOYBAŞ - İSTANBUL
ALİ ÇAKIR - TRABZON
YUSUF ÖZ - İSTANBUL
TUĞRUL POLAT - İSTANBUL
ENGİN BERİ - İSTANBUL
TÜMER URAZ - ANKARA

CRASH MODE

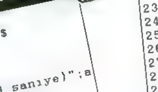
CRASH MODE

- İşte size tüm etapları başarı ile geçebilmeniz için biri fırsat. Aşağıda verdiğimiz Poke listesini yazın ve Metod 1'i kullanın. Etapları sonsuz süre sağlayarak oyanayabileceksiniz. Ayrıca etap surelerini 0-99 saniye arasında kendiniz seçebilirsiniz.

```
1 ' OUTRUN - TEYP
2 ' Sizin Amstrad
3 ' Mart 89
10 MODE 2:MEMORY &3217
20 x=&BECD·y=x+1
30 FOR n=&BE80 TO &BED8
40 READ a$·a=VAL("&"+a$)
50 POKE n,a:c=c+a:NEXT
60 IF c<>8691 THEN 330
70 INPUT"Sonsuz zaman (y/n)";a$
80 IF a$="n" THEN 110
90 POKE x,&37
100 POKE y,&30:GOTO 170
110 INPUT"Zaman limitı (10-99 sanıye)";a
120 a$=STR$(a)
130 POKE x,&30+VAL(MID$(a$,2,1))
140 POKE y,&30+VAL(RIGHT$(a$,1))
150 FOR n=&BEBC TO &BECB
160 POKE n,0·NEXT
170 LOAD"":CALL &BE80
180 DATA 2a,0f,bc,22,d7,be
190 DATA 21,0e,bc,36,c3,23
200 DATA 36,94,23,36,be,c3
210 DATA 18,32,af,cd,d6,be
220 DATA 3a,d5,be,3c,32,d5
230 DATA be,fe,02,c0,21,a9
240 DATA be,22,5b,34,c9,dd
250 DATA 21,5b,aa,11,00,01
260 DATA cd,ea,a9,21,bc,be
270 DATA 22,0a,ab,c3,85,aa
280 DATA 21,b0,20,36,00,23
290 DATA 36,00,23,36,00,21
300 DATA 26,21,36,00,21,39
310 DATA 39,22,74,03,c3,00
320 DATA 01,00,cf,53,50
330 PRINT"Hatali yazim. ."
```

— Aşağıdaki Crash Mode Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın. Bu poke listesi ile Jack The Nipper II'de Jack'e sonsuz yaşam ve sonsuz iş sağlamış olacaksınız.

```
10 'JACK THE NIPPER II    -   TEYP
11 'Sizin Amstrad
12 'Mart 89
13 DATA F3,21,42,A0,7E,B7,28
14 DATA 06,23,CD,5A,BB,18,F6
15 DATA CD,37,BD,3E,01,CD,68
16 DATA BC,06,00,11,00,C0,CD
17 DATA 77,BC,EB,CD,83,BC,E5
18 DATA CD,7A,BC,21,3B,A0,11
19 DATA 80,00,01,20,00,ED,53
20 DATA 05,01,ED,B0,E1,0E,FF
21 DATA CD,16,BD,AF,32,5C,70
22 DATA C3,00,4D,0C,28,43,29
23 DATA 20,31,39,38,38,20,43
24 DATA 77,74,41,20,2D,20,43
25 DATA 50,43,07
26 MEMORY &9FFF
27 FOR i=&A000 TO &A056
28 READ a$:a=VAL("&"+a$)
29 POKE i,a·m=n+a:NEXT
30 IF m<>8805 THEN 32
31 MODE 1:CALL &A000,1
32 PRINT"DATA HATASI";
33 PRINT"TEKRAR KONTROL EDIN"
```



- Oyundaki en büyük espri "Heatseeking Missile" (ısı güdümlü füze)leri en hızlı şekilde elde etmektir. Güç alanınızı aktif hale getirmek için gerekli sayıda yıldız toplamak gerekir. Bunun için tam ucu ucuna olacak kadar zamanınız kiyetecek kadar zamanınız kicaktır. Korunma alanınızı bulunması zor ve sekiz buçük, bulunması zor ve sekiz yöne ateş eden gemilerin bulunduğu bölümde kullanın. Eğer dikkatsizce kullanırsanız ısı güdümlü füzeleriniz çıldırabilir. Sürekli olarak ateş etmek yerine diagonal olarak uçun ve ateş tuşuna basın.

"BREAKTHRU"

- Bilgisayar rakibi ile problemi olanlar aşağıdaki ipuçları ile mutlu olacaklardır. Her bölümü tamamlayabilmek için nesneleri bulmaya uğraşmayın. Sadece havaalanı kapısını aramanız yeterlidir. Kapıyı bulduğunuzda kendinizi kapı ile bloklamaya çalışmalısınız. Rakibiniz tüm nesneleri topladığında geri dönmek için havaalanından geçmek zorundadır. İşte bu esnada havaalanında kuracağınız tuzaklarla onu öldürebilirsiniz. Öldürdükten sonra ise onun topladığı nesneleri alarak havaalanına girebilirsiniz.

Yüzyüze kapışmalarında ise parmağınızı fire tuşu üzerinde tutarak joystiğinizi aşağı-yukarı sallamalısınız. Bu sayede rakibiniz kendini toparlayamadan ölmüş olacaktır. Bu metod oyunumuzun başında da kullanılabilir. Gülmeniz bittiğinde saatli bombayı kurarak odayı terk edin. Böylece rakibiniz belirdiğinde - Bang...

```
1 'BREAKTHRU    TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Mart 89
10 FOR t=&BE00 TO &BE3E
20 READ a$:a=VAL("&"+a$)
30 POKE t,a:NEXT
40 INPUT"0 255";b
50 POKE &BE38,b
60 MEMORY &3000:LOAD""
70 CALL &BE14
80 DATA f3,dd,21,00
90 DATA bf,11,2b,00
100 DATA cd,67,bb,21
110 DATA 37,be,22,f2
120 DATA bc,c3,c9,bc
130 DATA 21,e2,39,36
140 DATA c3,23,36,2a
150 DATA 23,36,be,21
160 DATA 40,00,e5,21
170 DATA 00,bb,e5,c3
180 DATA b7,39,3e,45
190 DATA 32,4b,00,3e
200 DATA 99,32,4e,00
210 DATA f3,f1,c9,3e
220 DATA 03,32,8a,01
230 DATA c3,00,01
240 END
```

- Bu oyunda sonsuz yaşama sahip olmak ve görevinizi başarmak istiyorsanız aşağıdaki Crash Mode Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın. İlk üç hakkınızdan sonra oyun sona erecektir. Ancak yeni bir oyun ile birlikte sonsuz yaşama sahip olduğunuzu göreceksiniz.

- Elite'in bu zor oyununda başarılı olabilmek için verdiğiniz poke listesini yazın. Metod 2'yi kullanın. İlk bölümü geçin. Bu sayede 240 yaşama sahip olacak ve görevinizi başaracaksınız.

```
1 ' SPACE HARRIER - TEYP
2 ' Sizin Amstrad
3 ' Mart 89
10 FOR a=0 TO 15:READ b
20 INK a,b:NEXT
30 MODE 0:BORDER 0
40 LOAD"!screen",49152
50 OPENOUT "d":MEMORY 949
60 CLOSEOUT
70 LOAD "!block",950
80 DATA 0,26,6,0,0,9,2,25,15
90 DATA 3,16,10,13,21,14,20
100 addr=&ED0:FOR x=0 TO 51
110 READ a$
120 POKE addr+x,VAL("&"+a$)
130 NEXT:POKE &583,&EF
140 CALL 950
150 DATA 5f,48,45
160 DATA 4c,4c,4f,5f
170 DATA 54,48,45
180 DATA 52,45,5f,5f
190 DATA fe,51,c3
200 DATA 32,2e,5f,43
210 DATA 49,41,4f
220 DATA 5f,41,5f,54
230 DATA 55,54,54
240 DATA 49,5f,fe,d1
250 DATA c3,33,2e
260 DATA 5f,5f,5f,44
270 DATA 41,5f,4e
280 DATA 49,43,4f,4c
290 DATA 41,5f,5f
300 END
```

TEYP İÇİN POKE METODLARI

İşte size Crash Mode teyp poke'larını kullanabilmenİz için iki metod. Poke'lar ile verilen açıklamalarda bu iki metodtan hangisini kullanacağınız belirtilecektir. Eğer 664 veya 6128 sahibi iseniz önce "| tape" yazmayı unutmayınız.

METOD 1

Oyun kasedini başa sarın. POKE listesini bilgisayara girin. Sonra RUN yazarak Enter tuşuna basın. (CTRL VEYA CONTROL tuşlarına dokunmayın, bu POKE'un çalışmasını durduracaktır) Play tuşuna ve sonra da ana klavyede herhangi bir tuşa basın. Teybiniz normal olarak çalışacaktır.

METOD 2

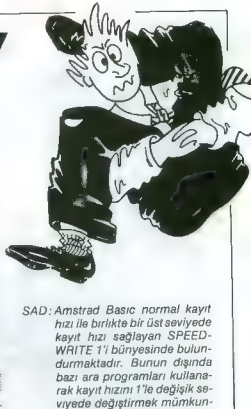
Bu metod için oyun programının ilk bölümünü otlamak gerekmektedir. Bunu yapabilmek için önce oyun bandını başa sarın. Şimdi listenizi girin, sonrada CAT yazarak Enter'e basın. Once Play'a sonrada herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırın ve ekranı izleyin.

Kısa bir süre içinde "Found Herhangi bir Block 1" mesajını alacaksınız. Mesajdaki "Herhangi bir"in ne olduğu hiç önemli değildir. Bu her sayıda değişebilecek bir şeydir. Eğer Crash Mode talimatları size sadece birinci bloğu otlamanızı söylüyorsa teybi burada durdurun.

Eğer talimatlarda birden fazla şeyin otlatılması [illegible] şey için "Found" mesajı verildiğinde teybi durdurun.

Teybi durdurduğunuzda "Escape"a basın RUN yazarak Enter yapın. Şimdi önce teyp kasmda Play'a, sonrada klavyede herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırmaya başlayın.

PROBLEMLER



PCW RENK

Sayın Sizin Amstrad yetkilileri öncelikle böyle bir dergi çıkartarak bizlere yardımcı olduğunuz için teşekkürler. Derginiz inşallah hep iki sayılarda bizlere daha fayda olacak. Benim problemim PCW 8512 de koyu yeşil fonu nasıl elde edebileceğim. Bu konuda bana yardımcı olursanız sevinirim

YUSUF ÖZ
İSTANBUL

SAD: Amstrad PCW serisi bilgisayarlarda renk seçimi olmadığından normal açılış rengi yada beyazdan başka fon rengi elde etmek mümkün değildir. Parlaklığın önlenmesi için koyu yeşil fon elde etmek istiyorsanız size ekran filtresi kullanmanızı öneririz

HAREKETLİ YAZILAR

19 yaşında CPC 6128 kullanıcısıyım. Derginizde benim de merak ettiğim bir konuyu cevaplandırırsanız çok sevinirim. Benim merak ettiğim konu en çok oyun programında gördüğüm hareketli yada yürüyen yazıların nasıl yapıldığı. Cevabınızı meraklа bekleyeceğim.

OSMAN YARGICI
ANTALYA

SAD: Özellikle oyun programlarında karşımıza çıkan bu tür yürüyen yazılar Amstrad basic'te genellikle OUT komutu kullanılarak yapılır. Birçok değişik örneği olan bu tür hareketli yazıların nasıl gerçekleştiğini anlayabilmemiz için size fikir verebilecek bir örnek programı aşağıda veriyoruz

```
10 BORDER 10
20 INK 1 3
30 INK 0 6
40 CLS
50 PRINT
60 PRINT"Sizin Amstrad"
70 PRINT"Yuruyen Yazi Demosu"
80 OUT &BC00,4
90 OUT &BD00 2
```

TAB TUŞU

Derginizi (dergimizi) her ay zevkle okuyan CPC 6128 kullanıcısıyım. Klavyede yer alan TAB tuşunun ne işe yaradığını bir türlü bulamadım. Bu konuda beni aydınlatırsanız sevinirim.

OĞUZ EFE
ANKARA

SAD: Klavyede yer alan TAB tuşu normal basic türünde herhangi bir işe yaramaz. Başka bir deyişle kontrol Z ile aynı konumdadır. Ancak diğer bazı editör ve kelime-işlemci programlarında sütun atlatmak için kullanılır.

CPC 6128 PROGRAMLARI

Derginizde yer alan program incelemelerini ilgi ile okumaktayım. Ancak CPC 464 kullanıcısı olduğum için Örneğin Art Studio isimli programı kullanamıyorum. Bu ve bunun gibi CPC 6128 için hazırlanmış programlar benim bilgisayarımda kullanabilmem için ne yapmalıyım

OZAN AKIMAN
ANKARA

SAD: Artık iyi denilebilecek grafik, müzik ve çizim programları sadece CPC 6128 için yazılmaktadır. Bunun nedeni ise CPC 6128'in sahip olduğu ek 64K'lık hafızadır. Bu tür CPC 6128 için hazırlanmış programlara CPC 464 kullanıcılarının kullanabilmeleri için 64K Memory Expansion'a sahip olmaları gerekir. Bu sayede "Advanced Art Studio" veya "Pagemaker" gibi programları CPC 464'te çalıştırabilirsiniz.

KAYIT HIZI

3 yıldır 464 kullanmaktayım. Gerek kasetteki programları yüklerken gerekse kasete kayıt ederken beklemekten sıkılmaktayım. Yazmış olduğum programları SPEEDWRITE 1 dışında daha hızlı bir biçimde kayıt edebilme imkanım var mıdır? Bilgi vermenizi rica ederim

HAKAN KUÇUK
İZMİR

SAD: Amstrad Basic normal kayıt hızı ile birlikte bir üst seviyede kayıt hızı sağlayan SPEEDWRITE 1'i bünyesinde bulundurmaktadır. Bunun dışında bazı ara programları kullanarak kayıt hızını 1'le değişik seviyede değiştirmek mümkündür. Ancak kayıt hızının artması bilgisayar için aşağıdaki kısa satırı yazarak kullanabilirsiniz
POKE &B8D1, 0:POKE &B8D2, 25

KONTROL KARAKTERLERİ

Dört yıldır CPC 464 kullanmaktayım. Basic'i sanı konusunda yeterince bilgi sahibi olduğuma inanıyorum. Klavyeden CTRL tuşu ile birlikte çıkan garip karakterlerin ne işe yaradıklarını bir türlü çözemedim. Bu konuda bana yardımcı olmanızı dilerim.

KEMAL SELEK
KUTAHYA

SAD: Klavyeden CTRL tuşu ile birlikte elde edilen karakterler kullanım kitabında "Basic Control Karakterleri" başlığı ile anlatılan bölümde yer almaktadır. Control karakterleri PRINT "....." ile kullanılır. Örneğin Control G ile elde edeceğiniz karakteri Print ile vereceğiniz bir mesajın başına koyarsanız sesli mesaj elde edersiniz. Bazı Control Karakterlerinin karşılıkları şunlardır;
CTRL - X İnverse yazı
CTRL - H Cursor sola
CTRL - Z Cursor sağa
CTRL - K Cursor yukarı
CTRL - J Cursor aşağı

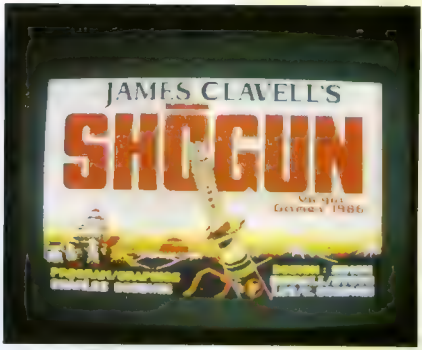
SHOGUN

(VIRGIN GAMES)

ÜNLÜ YAZAR JAMES CLAVELL'İN AYNI ADLI ROMANINDAN UYARLANAN VE GEÇTİĞİMİZ YILLARDA TELEVİZYON DA DA ONYAYAN ' SHOGUN ' DİZİSİNİN ARCADE UYARLAMASI OLAN OYUN ZEKA, YETENEK VE STRATEJİ FAKTÖRLERİNİ BİR ARAYA TOPLAMA NİTELİĞİYLE HEMEN DİKKAT ÇEKİYOR.

OYUN 17 'NCİ YÜZYIL JAPONYA'SINDA GEÇMEKTEDİR. DENİZCİ JOHN BLACKTHORNE UĞRADIĞI KAZADAN SONRA JAPONYA KIYILARINA ULAŞIR VE BURADA O DEVRİN EN BÜYÜK ASKERİ KOMUTANLIĞI OLAN SHOGUN ÜNVANI İÇİN ÇARPIŞAN İKİ JAPON ASİLZADESİNİN SAVAŞININ İÇİNE DÜŞER. ANCAK HER NE KADAR KİTAP VE DİZİDE SHOGUN OLMA SAVAŞINI JAPON SONUÇLARI VERDİLERSEDE OYUN İÇERİSİNDE BU SİZİN AMACINIZ OLMAKTADIR. OYUNDA BİRÇOK EKRAN VE BU EKRANLARDA DOLAŞTIRACAĞINIZ BİR KARAKTER VARDIR. FAKAT BU KARAKTERİN DİĞER OYUNLARDA OLDUĞU GİBİ DÖVÜŞMEK VE ZIPLAMAKTAN DAHA ÖNEMLİ İŞLEVLERİ MEVCUTTUR.

OYUN SİZİN OYNAYACAĞINIZ KARAKTERİ SEÇMENİZLE BAŞLAR. BUNDAN SONRA İSE KENDİNİZİ SAHİL GÖRÜNTÜSÜ İÇİNDE BULURSUNUZ. BURAS. BÜYÜK OLASILIKLA OYUNDAKİ İLK KARAKTERLE KARŞILAŞACAĞINIZ BÖLÜMDÜR. BU KARAKTER KARŞINIZA ÇIKTIĞINDA ONA GÜLMEYİ YADA SALDIRMAYI SEÇEBİLİRSİNİZ. BUNU YAPMAK İÇİN SPACE TUŞUNA BASMANIZ DAHA SONRA JOYSTİCK'İ KULLANARAK KÜRSÖRÜ UYGUN İKONUN ÜZERİNE GETİRMENİZ GEREKLİDİR. EĞER RAKİBİNİZE GÜLMEYİ SEÇERSENİZ BU



NUN ETKİSİ OLURSA BU KARAKTER SİZİN TAKİPÇİNİZ OLACAKTIR. FAKAT HERHANGİ BİR ETKİ GÖRÜLMEZSE O ZAMAN ONA SALDIRARAK ÖLDÜRME LİSİNİZ. OYUNUN TEMEL AMACI DA BU TEMA ÜSTÜNE KURULMUŞ ÇÜNKÜ YAPMANIZ GEREKEN ŞEY KENDİNİZE 20 TANE TAKİPÇİ BULMAKTIR.

SİZİN PEŞİNİZDEN GELEN KARAKTERLERE KONUŞMA BALONU İÇERİSİNDEKİ ÜNLEM İŞARETİNİ SEÇİP KURSÖRÜ EMİR VERMEK İSTEDİĞİNİZ KARAKTERİN ÜZERİNE GETİREREK EMİR VERE

SES	%75
GRAFİK	%70
OYNANABİLİRLİK	%80
DEVAMLILIK	%82
SUNUŞ	%79
SİZİN AMSTRAD	%76

BİLİRSİNİZ. BUNUN DIŞINDA ÇEŞİTLİ NESNELERİ VE EŞYALARIDA YİNE İKONLAR VE KÜRSÖR YÖLUYLA TOPLAYABİLİRSİNİZ

KULLANILABİLECEK DİĞER İKONLAR BİR FONKSİYON YA DA NESNEYİ İNCELEME, OYUNU DURDURMA, HERHANGİ BİR DURUMU KAYDETME BİR BAŞKA KARAKTERE BİR ŞEY VERME VE DÖVÜŞ İMKANLARINI SAĞLAMAKTADIR.

SONUÇ OLARAK İLGİNÇ ANCAK UZUN BIR OYUN. EĞER ZAMANINIZ BOLSA VE BU TİP EĞLENCELERDEN HOŞLANIYORSANIZ BİZİM 100 DEN FAZLA EKRAN GÖRÜNTÜSÜ BULDUĞUMUZ SHOGUN SİZİNDE SEVDİĞİNİZ OYUNLAR ARASINA GİREBİLİR

YEŞİL MANİTÖR İÇİN

RENKLİ YADA YEŞİL MONİTÖR ARASINDA BİR FARK YOKTUR

KNIGHT-TYME
(MASTERTRONIC)

MASTERTRONIC'İN SİHİRLİ ŞÖVALYESİ İLE DAHA ÖNCE "FINDERS KEEPERS" VE "SPELL BOUND"DA KARŞILAŞMIŞTIK. BU SEFERKİ İSE ONUN SERÜVEN SERİSİNİN EN İYİSİ OLAN KNIGHT-TYME. KAHRAMANIMIZIN BU SEFERKİ AMACI 25'NCİ YÜZYILDAKİ BİR UZAY ARACINDAN GEÇMİŞE DÖNMEK.

SİHİRLİ ŞÖVALYENİN YAPMASI GEREKEN ŞEY KENDİSİNİ 25'NCİ YÜZYILDAN YAŞADIĞI ORTAÇAĞ'A DÖNDÜRECEK ZAMAN MAKİNASINI BULMAKTIR ONUNLA USS PISCES GEMİSİNİN YOLCU BÖLÜMÜNDEN BAŞLANIR VE İLK OLARAK GEMİNİN BÖLÜMLERİ VE ÇEVREDEKİ NESNELERİN TANINMASINA ÇALIŞILIR.

OYUNDAKİ EN ÖNEMLİ ÇİÇ ODA "BRIDGE", "TRANSPORTER ROOM" VE "TRANSPUTER ROOM DUR. TRANSPUTER GEMİNİN BİLGİSAYAR MERKEZİDİR VE OYUNUN İLK BÖLÜMÜNDE İHTİYACINIZ OLACAK BİR ÇOK ÖNEMLİ BİLGİYİ SİZE SAĞLAYACAKTIR. BRIDGE GEMİNİN İDARE EDİLDİĞİ MERKEZDİR ANCAK BUNU YAPABİLMEK İÇİN HEM GEREKLİ YETKİYE HEM DE BİLGİYE SAHİP OLMALISINIZ. TRANSPORTER'DA SİZ UZAY GEMİSİNİN YÖRÜNGESİNE GİRDİĞİ GEZEGENLERE İNMENİZE OLANAK SAĞLAYACAKTIR. ANCAK BUNLARIN İÇİNDE ÖNCE ONLARLA ÇALIŞTIRABİLMENİZ ŞARTTIR.

KAHRAMANIMIZ SAĞA VE SOLA HAREKET EDİP EŞYALARIN ÜZERİNE SIÇRAYABİLİR ANCAK ESAS KONTROL BİR DİZİ "WINDOW MENÜ" İLE SAĞLANMAKTADIR. BU MENÜLERDE ÇEŞİTLİ NESNELERİN KONTROLÜ, TANINMASI ALINMASI YADA VERİLMESİ GİBİ KOMUTLAR MEVCUTTUR.

HER ZAMAN ORTAYA ÇIKMAYABİLEN VE DAHA DEĞİŞİK KULLANIMLARI OLAN BAŞKA KOMUTLARDA MEVCUTTUR. KARAKTERLERE OKUMA-ARI HABERLEŞMELERİ GEMİYİ HAREKET ETTİRMELERİ GİBİ EMİRLERİ BU YOLLA VEREBİLİRSİNİZ. OYUNDA İLERLEDİKÇE KULLANMANIZA İZİN VERİLECEK KOMUT MİKTARIDA ARTACAKTIR.

SİSTEMİ TAM KAPASİTE İLE KULLANMAK BİRAZ ZAMANA ACAKTIR FAKAT İLK KURAL OLARAK BAŞLAMAK İÇİN HERŞEYİ DENEME PRENSİBİNİ UNUTMAMALISINIZ. BİR PROBLEMİ ÇÖZMEK YADA BELİRLİ İŞLERİ YAPMAK ÇEŞİTLİ YERLERDE BELİREN İPUÇLARINI MANTIKSAL BAĞLARLA BİRLEŞTİREREK SAĞLANIR

OYUNDAKİ DİĞER KARAKTERLER ÇOK ÖNEMLİDİR VE ÇOK ÇEŞİTLİ ŞEKİLDE BUNLARDAN DÜŞMANLARA KADAR DROIDLERDEN BİLGİSAYARLARA İNSANLARDAN ÇOK ÇEŞİTLİ OLACAKTIR BAZILARINI SİZİN İÇİN BİRŞEYLER YAPMADA KULLANABİLECEĞİNİZ GİBİ BAZILARINA TAŞ DIŞI NESNELERDEN DE YARARLANABİLİRSİNİZ. ANCAK ONLARLA ÇALIŞMAK HER ZAMAN KOLAY OLMAYABİLİR

OYUNUN TAMAMINDA AYRINTININ VE ETKİLİ MİZAHLANMAYIŞININ VERİLDİĞİNİ SÖYLEYEBİLİRZ. BUNUN EN GÜZEL ÖRNEĞİ ISE KAHRAMANIMIZIN GAZ MASKESİ GİYDİKTEN SONRA EMİR VERMEYE ÇALIŞMASIDIR. EĞER BÖYLE BİR DURUM OLURSA DİĞER KARAKTER BOĞUK VE ANLAŞILMAZ BİR SES DUYACAK VE İŞLERİNE DEVAM EDECEKLERDİR.

ANCAK HAKKINDAN GELMENİZ GEREKEN BAZI PROBLEMLER VE YAPILMASI GEREKEN BAZI İŞLER VARDIR ÖRNEĞİN İLK BİR İKİ SAATİNİZİ UZAY GEMİSİNİ ARAŞTIRMAKLA GEÇİREREK BİRAZ SIKILABİLİRSİNİZ ANCAK BUNLA HEMEN PES ETMEYİN.

OYUNUN BİZİ HAYAL KIRIKLIĞINA UĞRATAN TEK YÖNÜ GRAFİKLERİN RENK YÖNÜNDEN ZAYİF OLUŞLARIDIR. ANCAK BUNUN YEŞİL MONİTÖRLER İÇİN İYİ BİR HABER OLUŞU BİZİ BİR NEBZE RAHATLATTI. FAKAT OYUNUN TÜMÜ GÖZÖNÜNDE BULUNDURULURSA ESPRİLER, AYRINTI, BULMACALAR ZORLUK VE İŞİN BOYUTLARI BU OYUNU DOĞAL OLARAK ZİRVEYE TAŞIYACAKTIR BU KADAR KALİTELİ BİR OYUNUN HER AMSTRAD CİNİN KOLEKSİYONUNDA BULUNMASI BİZE GÖRE GERÇEKTEN GEREKLİ.

SES	%50
GRAFİK	%65
OYNANABİLİRLİK	%66
DEVAMLILIK	%70
SUNUŞ	%68
SİZİN AMSTRAD	%69

YEŞİL MONİTÖR İÇİN
RENKLER HERHANGİ BİR ÖZELLİK KAT MADIĞINDAN PROBLEM YOKTUR

GAME TEST

KUNG FU MASTER
(U.S. GOLD)

POPÜLER DOĞU DÖĞÜŞ SANATLARI İLE İLGİLİ BİR UYARLAMA DAHA. ANCAK BU SEFERKİNDE DİĞERLERİNDE OLDUĞU GİBİ BİREYSEL DÖĞÜŞLER VE AYRINTILI MANEVRALAR YERİNE AMAÇ MÜMKÜN OLAN EN FAZLA SAYIDA ADAM ÖLDÜRMEKTİR. BU KADAR AŞIRI VAHŞETİN SEBEBİ İSE 5 KATLI BİNANIN EN ÜST KATINDA TUTSAK OLAN GÜZEL KADINI KURTARMAKTIR.

5 BÖLÜMDEN İSTEDİĞİNİZ HERHANGİ BİRİNE GELİŞMİŞ ASANSÖR YARDIMI İLE ULAŞABİLİRSİNİZ. ASANSÖRDEN İNDİĞİNİZDE DE KENDİNİZİ HAREKETLİ BİR KORİDORDA BULURSUNUZ. AMACINIZ SİZİ BİR SONRAKİ BÖLÜME ULAŞTIRACAK ASANSÖRE ULAŞMAKTIR. TABİİ BU ARADA AMACINIZA ULAŞMANIZI ENGELLEMEK İÇİN BİRÇOK ŞEYİN BAŞINIZA MUSALLAT OLACAĞINI SÖYLEMEYE BİLE GEREK YOK. BUNLARIN BAZILARINI YUMRUK VE TEKMELERLE SAF DIŞI EDEBİLMENİZE RAĞMEN BAZILARINDAN SADECE KAÇABİLİRSİNİZ.

BİRİNCİ BÖLÜMDE SİZE ZARAR VERECEK FAZLA BİR ŞEY YOKTUR ANCAK SADECE ASANSÖRÜN BAŞINDA BEKLEYEN VE YAKININA GİTTİĞİNİZDE SİZE DOĞRU KOŞACAK OLAN MUHAFIZDAN DA YUMRUK VE TEKMELERLE KURTULABİLİRSİNİZ. FAKAT MUHAFIZIN SİZİ KUCAKLAMAMASINA DİKKAT EDİN EĞER BUNDAN KURTULAMAZSANIZ YAPABİLECEĞİNİZ TEK ŞEY JOYSTİCKİNİZİ DELİCE SAĞA SOLA SALLAMAKTIR. MUHAFIZIN SİZİ TUTTUĞU SÜRECE ENERJİ SEVİYENİZ DÜŞECEK VE BU SEVİYE SIFIRLANDIĞINDA BÖLÜMÜN BAŞINA DÖNMENİZ GEREKECEKTİR.

İKİNCİ BÖLÜME GEÇEBİLMENİZ İÇİN DÖVÜŞMENİZ GEREKEN SONRAKİBİNİZ GARDİYAN OLACAKTIR. ONDAN KURTULMAK İÇİN ENERJİSİNİ BİTİRENE KADAR DÖVMELİSİNİZ. BUNU BAŞARDIĞINIZ TAKDİRDE SİZİ İKİNCİ BÖLÜME GÖTÜRECEK ASANSÖRÜ KULLANABİLİRSİNİZ.

BU BÖLÜMDE İŞLER BİRAZ DAHA ZORLAŞACAKTIR. ÇÜNKÜ BİR ÇOK YENİ DÜŞMANLA KARŞILAŞMANIZ GEREKECEKTİR. BUNLARIN ARASINDA TAVANDAN DÜŞEN ŞİŞELER VE TOPLAR (BUNLAR YERE DEĞDİKLERİNDE YILAN VE EJDERHALARA DÖNÜŞECEKTİR, GİBİ ŞEYLERİ SAYABİLİRİZ. BUNLARI ZARARSIZ HALE GETİREREK OLDUKÇA YÜKSEK PUAN ALMANIZ MÜMKÜN OLSADA TEDBİRİ ELDEN BIRAKMAMALISINIZ BUNLARI GEÇEBİLİRSENİZ KARŞINIZA DÖVÜŞÇÜLER ÇIKACAKTIR. DÖVÜŞÇÜLERİN BİR KISMI BIÇAK ATACAĞI İÇİN DİKKATİ ELDEN BIRAKMAMAK SİZİN YARARINIZA OLACAKTIR

EN ÇOK BIÇAKLARA DİKKAT EDİN ÇÜNKÜ EN FAZLA ENERJİ KAYBINA BIÇAKLAR YOL AÇAR VE BÖLÜMÜN SONUNDAKİ GARDİYAN İÇİN OLDUKÇA FAZLA ENERJİ GEREKİR

OYUNUN OYNANABİLİRLİĞİ SADECE ZOR OLUŞU SEBEBİYLE DEĞİL BİR ÇOK İMKANSIZ DURUMU VE BİRAZ DA ŞANS FAKTÖRÜNÜ İÇERDİĞİ İÇİN ÇOK GÜZEL HEMEN ŞUNU EKLİYELİM BİRÇOK ZORLUK OLMASINA RAĞMEN HEPSİNİ BAŞETMENİN DE BİR YOLU MEVCUT. HER NE KADAR HAREKETLERİN YER ALDIĞI ALAN YARIM EKRAN BÜYÜKLÜĞÜNDE OLSADA GRAFİKLERE BİR ŞEY DEMEK MÜMKÜN DEĞİL SES EFEKTLERİ YETERLİ ANCAK MÜZİĞİN OLMAYIŞ BÜYÜK BİR EKSİKLİK

EĞER KENDİNİZE GÜVENİYOR VE JOYSTİCKİNİZİ KIRMAKTAN KORKMUYOR SANIZ BU OYUNU KAÇIRMAYIN

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU- İKİNCİ BÖLÜME GEÇİN

SES	%70
GRAFİK	%84
OYNANABİLİRLİK	%88
DEVAMLILIK	%85
SUNUŞ	%86
SİZİN AMSTRAD	%90

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL MONİTÖR İÇİN BİR SORUN YARATMAMAKTADIR

JAMES-B

THE LIVING

(DOM

İLK BOND OYUNU OLAN A VIEW TO A KILL PEK ÇOK KIŞİNİN UMDUĞUNU VEREMEMİŞTİ. ANCAK BU SEFERKİ PEK DE ÖYLE GÖZÜKMÜYOR. FİLMİN GÖRME İMKANIMIZ OLMADIĞI İÇİN OYUNUN FİLME NE KADAR YAKLAŞTIĞINI SÖYLEMEMİZ MÜMKÜN DEĞİL. FAKAT BU ŞEKİLDE SADECE OYUNU DEĞERLENDİRİP FİLMDEN ETKİLENMEDİĞİNİZ İÇİN BUNUN PEK DE KÖTÜ OLMADIĞIN SÖYLİYEBİLİRİZ.

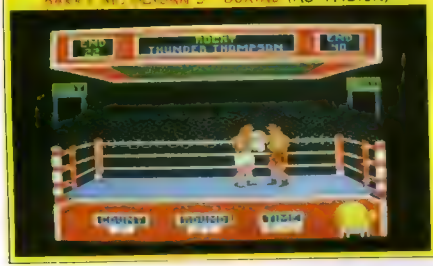
OYUN HERBİRİ FİLMDEN BİR SAHNEYİ GÖSTEREN 8 BÖLÜMDEN OLUŞMAKTADIR. SAĞDAN SOLA DOĞRU KAYAN SEVİYELERDE HERBİRİNE FARKLI TEHLİKELERİ SAVUŞTURMAK SURETİYLE İLERLEMENİZ GEREKLİDİR. DURUP KOŞABİLECEĞİNİZ GİBİ ZIPLAMA YADA ÖNE DOĞRU YUVARLANMA ŞANSINIZ DA VARDIR. JOYSTİCK'İ SOLA DOĞRU HAREKET EDERSENİZ TAŞIDIĞINIZ SİLAHIN NİŞANGAH GÖREVİNİ YAPACAK BİR KÜRSOR EKRANA ÇIKACAKTIR.

İLK BÖLÜM GİBRALTAR'DIR. BURADA SASLARA KARŞI TEHLİKESİZ BİR YETENEK TESTİ GEÇİRMEKTESİNİZ. ANCAK ETRAFINIZDA SİZİ ÖLDÜRMEK İÇİN DOLANAN BİR DE DÜŞMANINIZ OLACAKTIR. SAS ADAMLARI ARKA FONDA YER ALACAK VE SİZE ATEŞ EDECEKLERDİR. BU ESNADA SİZ ÖNÜNÜZE ÇIKACAK KAYALARIN ÜZERİNDEN ZIPLAMALISINIZ. BÖLÜMÜ BİTİREBİLMEK İÇİNSE DÜŞMANINIZI VURMANIZ GEREKECEKTİR.

MERMİLERİN SİZE VURMASIYLA YADA ÖNÜNÜZE ÇIKAN ŞEYLERE TAKILIP DÜŞMENİZLE GÜÇ GÖSTERGENİZ AZALACAKTIR. BU GÖSTERGE SIFIRA ULAŞTIĞINDA SAHİP OLDUĞUNUZ 5 HAKTAN BİRİNİ KAYBEDERKEN BULUNDUĞUNUZ BÖLÜMEDE YENİ BAŞTAN BAŞLAMANIZ GEREKECEKTİR. GÜCÜNÜZ ÇOK HIZLI AZALABİLECEĞİ İÇİN ÇOK DİKKATLİ OLMALISINIZ.

BÖLÜMÜN SONUNDA Q'NUN LABORATUARINI TEMSİL EDEN BİR EKRAN BELİRİR. BURADA SÜREKLİ TAŞIDIĞINIZ TABANCANIZ WALTHER PKK'YA EK OLARAK TAŞIMANIZA İZİN VERİLECEK 4 SİLAH YADA NESNEDEN BİRİNİ SEÇME ŞANSINIZ OLACAKTIR. KARAR VERMEK İÇİN ÇOK KISA BİR SÜRENİZ OLMASI YANINDA BİR BAŞKA SORUNUZDA BURADAKİ NESNELERDEN SADECE BİRİNİN BİR SONRAKİ BÖLÜMDE

HARRY MC GUIGAN'S BOXING (ACTIVISION)



ESAS STRATEJİ KAMP ÇALIŞMASINA AYRILAN HAFTALARIN DEĞERLENDİRİLMESİ İLE BAŞLAYACAKTIR. BU BÖLÜMDE HEAVY BAĞ, HIGHT BAĞ, SPARRING, ROADWORK, WEIGHTS BULUNMAKTADIR VE SİZE VERİLEN HAFTA SAYISINI BUNLARIN ARASINDA YETENEKLERİNİZİ ARTTIRACAK ŞEKİLDE DAĞITMANIZ GEREKLİDİR.

DÖVÜŞLER 10 YA DA 12 ROUNDLUK MAÇLAR HALİNDEDİR. HER ROUND 3 DAKİKA SÜRER (GERÇEK ZAMANA GÖRE DAHA HIZLI OLARAK) MAÇTA BOKSÖRLER DÖVÜŞ STİLLERİNE UYGUN OLARAK OTOMATİK ŞEKİLDE HAREKET EDERLER. BÖYLELİKLE SİZE VURUŞLARDA KONSANTRASYON SAĞLAMANIZ İÇİN BÜYÜK BİR OLANAK VERİLMİŞ OLUR.

HER
GERE
KNOO
ONU B
TEK
SİN Z
PUAN
ULAŞ
HER
OLAC
SÖRLE
LAR
TIR
SIRA
VE A
DUĞU
CAKT

STRA
NEFE

BOND 007

VING DAYLIGHTS

DOMARK)

SİZİN İÇİN GEREKLİ OLACAK OLMASIDIR.

İKİNCİ BÖLÜMDEN İTİBAREN DİĞER BÜTÜN BÖLÜMLERDE PEŞİNİZDEN AYRILMAYACAK OLAN KGB AJANI KOSKOV LA OLAN MACERALARINIZ BAŞLAYACAKTIR. ÜÇÜNCÜ KISIMDA ÜZERİNİZE ŞEYLER FIRLATILIRKEN ZIPLAYARAK BUNLARDAN KURTULMAYA ÇALIŞMALISINIZ. BİR SONRAKİ BÖLÜMDE BİRAZ ZORLANABİLİRSİNİZ. ÇÜNKÜ BURADA HEM SÜTÇÜ HEM DE HELİKOPTER SİZE BOMBALAR FIRLATACAKTIR.

KAYMAKTA OLAN EKRAN OLDUKÇA İYİ YAPILMIŞTIR. AYNI ŞEKİLDE BOND UN VE BİRKAÇ DİĞER KAREKTERİN ANİMASYONUDA MÜKEMMELDİR. BİR İŞ EKRANINDA VE BÖLÜM ARALARINDA BOND MÜZİKLERİNDEN GÜZEL ÖRNEKLER VERİLMİŞTİR.

BU SON BOND OYUNU OLDUKÇA EĞLENCELİ VE ZEVKLİ. BU OYUNLA İLGİ EN ÖNEMLİ KRİTİĞİMİZ EKRANLARDA ORTAYA ÇIKAN KİŞİLERİN ATIŞLARINDAN KAÇIŞIN ZOR OLMASI VE BUNUNDA YETENEKLERİ KULLANILMAZ DURUMA GETİRMESİDİR. FAKAT YİNE KOLLEKSİYONUNUZA EKLENİLMESİ GEREKLİ.

SES	%73
GRAFİK	%79
OYNANABİLİRLİK	%80
DEVAMLILIK	%82
SUNUŞ	%86
SİZİN AMSTRAD	%87

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: 10 000 PLAN.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

RENKLER HERHANGİ BİR ÖZELLİK TAŞIMAMAKTADIR.

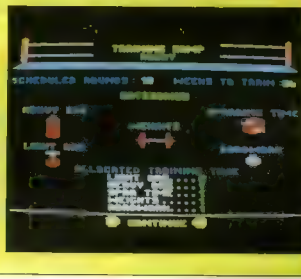
R DÖVÜŞ UZUN SÜRELİ STRATEJİ REKTİRİR. MAÇTA RAKİBİNİZİ YA OCK -OUT ETMENİZ Kİ BUNUN İÇİN BİR KAÇ KEZ YERE DÜŞÜRMELİ VE KLİ VURUŞLA SONUCA GİTMELİ İZ YA DA KENDİNİZİ KORUYARAK AN ALICI VURUŞLARLA SONUCA AŞMAYA ÇALIŞMALISINIZ.

R ROUNDDAN SONRA BİR ARA ACAKTIR. BU ARA ESNASINDA BOKLERİN ROUNDDA ALDIKLARI PLAN- R VE STATÜLERİ GÖSTERİLECEK- . EĞER MAÇI KAZANABİLİRSENİZ ALAMADAKİ YERİNİZ YÜKSELECEK ARTAN KAZANCINIZLA SAHİP OL ÜNÜZ ÖZELLİKLER DAHADA ARTA TIR.

RATAJ TAKTİK VE ARCADENİN FES KESEN KARIŞIMI İLE ORTAYA ÇIKAN VE BELKİDE BUGÜNE KADAR YAPILANLAR İÇERİSİNDE GERÇEĞE EN YAKIN OLAN BOKS SİMÜLASYONU BARRY MC GUİGAN S BOXİNG ANLATILMAKLA BİTİRİLECEK GİBİ DEĞİL ANCAK ŞU KADARINI SÖYLEYELİM Kİ BOKSTAN HOŞLANMAYANLAR DIŞINDAKİ HERKESİN ZEVKLE OYNAYABİLECEĞİ BİR OYUN

[illegible]	[illegible]
GRAFİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%8[illegible]
DEVAMLILIK	%8[illegible]
SUNUŞ	%8[illegible]
SİZİN AMSTRAD	[illegible]

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU:
SIRALAMADA 15'NCİLİĞE YÜKSELİN.



RAID OVER MOSCOW
(U.S. GOLD)

BU OYUN BİZİ ŞİMDİYE KADAR EN FAZLA UĞRAŞTIRANLARIN BAŞINDA YER ALDI. HANGARDAN BİR UÇAK ÇIKARANA KADAR EN AZ 6 TANESİNİ KAYBETTİK

OYUN WAR GAMES İLE ZAXXON ARASINDA BİR BAĞLANTI OLACAK NİTELİKTE. SENARYO DÜNYANIN BİR UYDUDAN GÖZLEMESİNLE BAŞLIYOR. SONRA BİRDEN DOĞUDAN BELİREN FÜZELERE KARŞI, BİR BARİŞ AŞIĞI OLARAK SİZİN ŞEHİR ATMANIZ GEREKİR.

FİRE TUŞUNA BASMAK SURETİYLE KÜÇÜK SARI UÇAKLARLA DOLU BİR HANGAR GÖRÜNTÜSÜNE ULAŞILIYOR. AMAÇ BU UÇAKLARI KULLANARAK BATIYA YÖNELEN FÜZELERİ DURDURMAKTIR. ANCAK ONLARI HANGARDAN ÇIKARMAK HİÇ DE KOLAY OLMAYACAKTIR. EĞER JOYSTİCK HIZ VE YÖN SAĞLAMAMAZSA UÇAKLAR DUVARLARA ÇARPIP PARÇALANIRLAR

SONUÇ OLARAK HANGARDAN UÇAK ÇIKARMAYI BAŞARDIĞINIZDA TEKRAR İLK EKRAN BELİRECEKTİR BURADA SİZİN UÇAĞINIZ TEMSİL EDEN KÜÇÜK BEYAZ BİR NOKTA FÜZE ÜSSÜNÜN BULUNDUĞU YERE DOĞRU YÖNLENDİRİLECEKTİR. ÜSSÜN BULUNDUĞU BÖLGEYE ULAŞTIĞINIZDA UÇAĞINIZLA ÇEŞİTLİ ENGELLERİ AŞARAK Kİ BUNLAR RADARLAR TANKLAR UÇAKLAR FÜZELER GİBİ NESNELERDİR. FÜZE SİLOSUNA ULAŞMALISINIZ BU BÖLÜMDEKİ GRAFİK VE SES EFEKTLERİ GERÇEKTEN ETKİLEYİCİ.

SİLOYA ULAŞTIĞINIZDA HEM SİZE ATEŞ EDEN UÇAKLARDAN KAÇIP HEM DE YENİ ATEŞ GÜCÜ OLAN SİLOLARI YOK ETMELİSİNİZ BİR SİLOYU YOK EDEBİLECEĞİNİZ ANI EKRANDA HEDEFE KİTLENİLDİĞİNİ BELİRTEN UYARI ÇIKTIĞINDA ANLAYACAKSINIZ. BUNDAN SONRA YAPACAĞINIZ BİR İKİ ATIŞ SİLOYU HAVAYA UÇURACAKTIR. ANCAK OYUNUN TAMAMININ BİR ZAMAN LİMİTİNE BAĞLI OLDUĞUNU VE DOLAYISIYLA İŞİ UZATMANIN SİZE PAHALIYA PATLAYACAĞINI UNUTMAYIN.

ARCADE MERAKLILARININ KAÇIRMAMASI GEREKEN BİR OYUN.

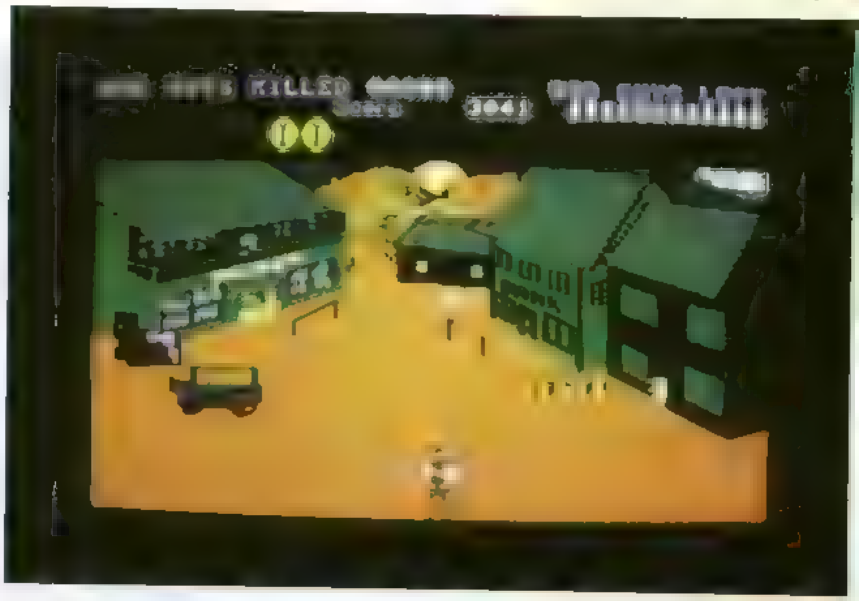
SES	%60
GRAFİK	%75
OYNANABİLİRLİK	%78
DEVAMLILIK	%80
SUNUŞ	%79
SİZİN AMSTRAD	%77

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL MONİTÖRDE PROBLEM YARAT MIYOR.

GAME TEST

KANE (MASTERTRONIC)



ŞERİF WİLLİAM KANE OLARAK AMACINIZ KIZILDERİLİLERLE BARIŞ SAĞLAYARAK BATIYI TEMİZLEMEKTİR. OLAYLAR 4 AŞAMALI BİR ARCADE OYUNUNDA BİRBİRİNİ TAKİP EDECEKTİR.

4 BÖLÜM BİRBİRLERİYLE ZAYIF BAĞLANTILAR İÇİNDE OLSADA HEPSİNİN EĞLENCELİ VE ETKİLEYİCİ GRAFİKLERİ VARDIR. BAŞLANGIÇ BÖLÜMÜ BİR KIZILDERİLİ KAMPININ BULUNDUĞU KANYONDA GEÇMEKTEDİR. KIZILDERİLİLERLE BARIŞ YAPMANIZI SAĞLIYACAK PARALARI ELDE ETMEK İÇİN GEÇEN KUŞLARI VURMALISINIZ. BU SAYEDE ELDE EDECEĞİNİZ PARALAR HEM KIZILDERİLİLERLE BARIŞI SAĞLAYACAK HEM DE DAHA SONRAKİ BÖLÜMLERDEKİ HAKLARINIZI OLUŞTURACAKTIR. OYUN BAŞLADIĞINDA ŞERİF ELİNDE BİR OK VE YAYLA EKRANIN SAĞ ALT KÖŞESİNE GİDER. KUŞLAR SOLDAN SAĞA DOĞRU UÇARKEN SİZ EKRANDAKİ KÜRSORLA ATIŞI NEREYE YAPACAĞINIZI TESBİT EDEBİLİRSİNİZ

ATIŞI YAPMAK İÇİN GEREKLİ ZAMANI BULMAK ÇOK ZOR OLMAYACAKTIR. KUŞU VURDUĞUNUZDA YERE DÜŞECEKTİR. BELİRLİ SAYIDA OKUNUZ VARDIR VE YAPACAĞINIZ HER BOŞ ATIŞ SİZE BİR OKA MAL OLACAKTIR İSABETLİ ATIŞLAR DA İSE SAYI AYNI KALMAKTADIR. VURDUĞUNUZ VE KAÇIRDIĞINIZ KUŞLARIN SAYISINI EKRANDAKİ TABLOLARDAN GÖRMENİZ MÜMKÜNDÜR.

MÜMKÜN OLDUĞU KADAR ÇOK KUŞ VURDUKTAN SONRA (BUDA MÜMKÜN OLAN EN ÇOK OYUN HAKKI DEMEKTİR) ŞERİF ÇÖLDEN GEÇEREK KANE KASABASINA ULAŞMALIDIR. BU BÖLÜMDE AT VE BİNİCİSİ ÇOK İYİ ANİME EDİLMİŞTİR. BURADA DİKKAT ETMENİZ GEREKEN HUSUS BELİRLİ YERLERDE KAYALARIN VE ÇALILARIN ÜZERİNDEN ATLAMANIZ GEREKTİĞİDİR AKSİ TAKDİRDE AT ŞERİFİ ÜZERİNDEN FIRLATACAKTIR. KASABAYA VARMANIZ İÇİN BELİRLİ BİR ZAMAN LİMİTİ MEVCUTTUR. VE HEM ATTAN ATILMAK HEM DE ZAMAN LİMİTİNİ AŞMAK SİZE BİR HAK KAYBINA PATLAR.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL MONİTÖRDE RAHATLIKLA OYNANABİLİR

KASABAYA ULAŞTIĞINIZDA ŞERİF EKRANIN ALTINDA OLMAK KAYDIYLA ANA CADDENİN GÖRÜNTÜSÜNÜ GÖRECEKSİNİZ ÇEVREDEKİ BİNALARDAN HAYDUTLAR BİRAN İÇİN BELİRİP ATEŞ EDEREK KAYBOLACAKLARDIR ONLARI VURMAK İÇİN KÜRSÖRÜ ÜSTLERİNE GETİRİP YOKOLMADAN ÖNCE ATEŞ ETMELİSİNİZ. HER ALTI ATIŞTAN SONRA TABANCANIZI DOLDURMANIZ GEREKECEKTİR.

YETERLİ SAYIDA HAYDUT VURDUĞUNUZDA SIRA BİR TRENİ YAKALAYIP DURDURMAYA GELECEKTİR ANCAK BUNUN SEBEBİNİ ANLAYABİLMİŞ DEĞİLİZ BU BÖLÜM ÇÖLDEKİNE BENZEMEKLE BİRLİKTE ÇOK DAHA ZORDUR TRENDEN ÇOK AZ DAHA HIZLI GİTMEYE DİKKAT ETMELİSİNİZ

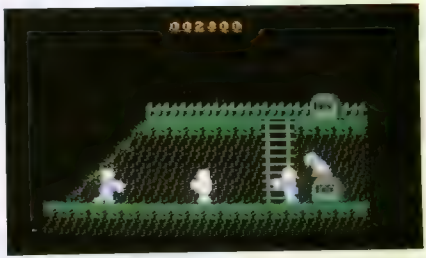
DAHA ZOR ŞEKİLLERİYLE. TOPLAM 4 BÖLÜM VE 3 ZORLUK DERECESİNDEN OLUŞAN OYUNUN BÖLÜMLERİ HEM TEK BAŞLARINA HEM DE BİR ARAYA GELDİKLERİNDE OYNANABİLİRLİĞİ YÜKSEK KALİTELİ BİR OYUN OLUŞTURMAKTADIRLAR. ANCAK OYUNUN EN ETKİLEYİCİ BÖLÜMLERİNİN AT BİNME

SES	%80
GRAFİK	%82
OYNANABİLİRLİK	%88
DEVAMLILIK	%85
SUNUŞ	%87
SİZİN AMSTRAD	%85

KISIMLARI OLDUĞUNU SÖYLEMEK HERHALDE HAKSIZLIK SAYILMAZ

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: İLK ÜÇ BÖLÜMÜ BİTİRİN

GHOST'N GOBLINS
(ELITE)



ELİTE SOFTWARE'İN BİR BAŞKA ARCADE UYGULAMASI. HER NE KADAR AÇIKLAMALARI BİRAZ KISAYSADA DAHA ÖNCE 'GREEN BERET'LA TANIŞMIŞ OLANLARIN HEMEN KAVRAYABİLECEKLERİ BİR OYUN.

OYUNDA KONTROL ETTİĞİNİZ KARAKTER BİR ŞÖVALYE VE YAPACAĞINIZ İŞDE ŞÖVALYELERİN EN İYİ YAPTIKLARI İŞ. YANİ ZOR DURUMDAKİ GÜZEL PRENSESİ KURTARMAK. BUNU YAPMAK İÇİNSE PERİLER, RUHLAR HAYALETLER GİBİ GECEYARILARI ÇIĞLIKLAR ATARAK DOLAŞAN BİRÇOK ŞEYİN HAKKINDAN GELMENİZ GEREKLİ OLACAKTIR. SOLDAN SAĞA HAREKET EDEREK BİR MİKTAR EKRANI GEÇMENİZ GEREKLİDİR. HERHANGİ BİR EKRANIN EN SAĞINA ULAŞTIĞINIZDA BİR SONRAKİ EKRAN KARARAK ORTAYA ÇIKACAKTIR.

KAHRAMANIMIZ SONSUZ SAYIDA BIÇAKLA SİLAHLANDIRILMIŞTIR AYRICA KENDİSİNE YÖNELEN TEHLİKELERDEN KURTULMAK İÇİN ZIPLAMA, EĞİLME VE TIRMANMA GİBİ YETENEKLERİDE VARDIR. İLK PROBLEMİNİZ ZOMBİLERLE OLACAKTIR. BUNLAR MEZAR TAŞLARINDAN ÇIKARAK SİZE DOĞRU İLERLEYEN YARATIKLARDIR. ONLARDAN KURTULMAK İÇİN BIÇAK FIRLATMANIZ GEREKECEKTİR AKSİ TAKDİRDE MEZAR TAŞLARININ ÜSTÜNDEN GEÇEMEZSİNİZ.

BİR MÜDDET SONRA FON DAHA DETAYLANACAK VE ORTAYA ÇIKACAK MERDİVENLE ŞÖVALYE BİR PLATOYA TIRMANABİLECEKTİR. BU BÖLÜMDE DE NİNE ZOMBİLER KARŞINIZDA OLACAKLAR. AYRICA BUNLARA EK OLARAK KUŞLAR VE TAŞ FIRLATAN BİTKİLER BAŞ ETMENİZ GEREKEN YENİ NESNELER OLARAK ORTAYA ÇIKACAKLARDIR. BUNLARIN TAMAMI BIÇAKLA ÖLDÜRÜLEBİLİR. EĞER ÖLDÜRÜLECEK OLURSANIZ OYUN BİR ARA NOKTADAN TEKRAR BAŞLIYACAKTIR.

ONLARDAKİ İKİNCİ BAŞLANGIÇ NOKTASI SİZİ FARKLI BİR BÖLÜME GÖTÜRECEKTİR. BURADA İŞLER BİRAZ DAHA ZORLAŞIR. ÇÜNKÜ ÖNCE BİR SUYUN ÜSTÜNDEN ATLAMANIZ DAHA SONRA İSE UÇAN HAYALETLERDEN KURTULMAYA ÇALIŞIRKEN AYNI ZAMANDA DA ÖNÜNÜZE ÇIKACAK SU BİRİKİNTİLERİNE DÜŞMEME SAVAŞI VERECEKSİNİZ EĞER BURAYI GEÇEBİLİRSENİZ UÇAN BİLGİ İLE SİZİ ŞAŞIRTAN İ'NCİ BÖLÜMÜN EN ZOR BÖLÜMÜNE BAŞLAYABİLİRSİNİZ

BURADA UÇAN HAYALETLER, KANATLI CANAVARLAR TAŞ FIRLATAN BİTKİLER, AŞAĞI YUKARI HAREKET EDEN GARDİYANLAR VE BUNLAR YETMEZMİŞ GİBİ BİR DE DÜŞMEMEYE UĞRAŞACAĞINIZ SU BİRİKİNTİLERİ YER ALMAKTADIR. EĞER BU BÖLÜMÜDE BİTİREREK OYUNUN İLK BÖLÜMÜNÜN SONUNA ULAŞABİLİRSENİZ ARTIK OYUN ESKİYE NAZARAN DAHA KOLAY GÖZÜKECEKTİR ÇÜNKÜ HAREKET EDEBİLECEĞİNİZ YÖNLER FAZLALAŞACAKTIR

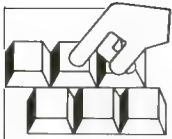
MEVCUT DÖRT BÖLÜMÜN TAMAMI FARKLI GÖRÜNTÜLERLE ÇIKAR VE HEPSİDE BİRBİRİNDEN ZORDUR. YE TERLİ DİYEBİLECEĞİMİZ GRAFİK VE ANİMASYONUN YANINDA ETKİLİ MÜZİKDE HESABA KATILINCA OYNANABİLİRLİĞİ YÜKSEK BİR OYUN DEMEK YANLIŞ OLMAZ. EĞER GREEN BERET'İ OYNADINIZ VE SEVDİYSENİZ BUNUDA KAÇIRMAYIN. EĞER GREEN BERET'LA TANIŞMADIYSANIZ BU OYUN SİZE ONU DA ALDIRACAKTIR.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: İKİNCİ BÖLÜME GEÇMEYİ BAŞARIN.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL VEYA RENKLİ MONİTÖR ARASINDA BİR FARK YOKTUR.

SES	%65
GRAFİK	%75
OYNANABİLİRLİK	%76
DEVAMLILIK	%80
SUNUŞ	%82
SİZİN AMSTRAD	%77



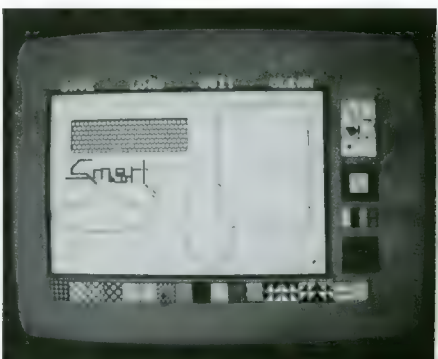
PROGRAM

SmART

SmART uzun ancak son derece güzel bir çizim programıdır. Gelişmiş programlarda bulunan windowlar, iconlar ve kürsor gibi öğelerin tamamı bu ilginç programda bulunmaktadır. Kürsor tuşlar yada joystick ile kontrol edilebilir.

Programın orjinal dökümü çalıştırıldığında kürsor tuşlar ile kontrol edilecektir. Eğer joystick kullanmak istiyorsanız 20'nci satırdakı KE=1'ı KE=Ø olarak değiştirmeniz yeterli olacaktır.

Ekrandaki geniş boş alan çizim sahasıdır. Sağ üst köşeden başlayan iconlar çizgi kutu, daire gibi cısimleri çizmenizi sağlıyacaktır Ayrıca yine bu iconlar arasında çizdiğiniz şekillerin içini doldurmak amacıyla kullanabileceğiniz ve istenildiğinde ekranın altındaki 18 desenin herhangı birini seçmenizi sağlıyan bir icon daha bulunmaktadır.



Programdaki renkleri fØ, f1, f2, ve f3 tuşları ile değiştirebilirsiniz

Istediğiniz herhangı bir iconu seçmek için kürsoru istenilen iconun üzerine getirerek COPY tuşuna basmanız yeterlidir. (eğer joystick kullanılıyorsa copy yerine FIRE tuşuna basılacaktır.)

```
1 REM **      SmART      **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM **     Mart 89     **
10 BORDER 2:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,24 IN
K 3 2 MODE 1 PEN 1
20 PLOT 0,0,1 DEG KE=1 PA=0 PE=1 i(3)=2
i(0)=26 i(1)=0
30 i(2)=24 PRINT CHR$(23),CHR$(0) ENV 1,
15,-1,8
40 routine=0 DIM CO(8,8)
50 FOR F=0 TO 7:FOR G=0 TO 7 CO(F,G)=1 N
EXT NEXT
60 PAPER 3 CLS WINDOW#1,2,32,2,21 PAPER#
1,0 CLS#1
70 FOR F=0 TO 6 STEP 2 PLOT 10+F,56+F DR
AW 518-F,56+F
80 DRAW 518 F 386 F DRAW 10+F,386 F DRAW
 10+F,56+F NEXT
```

```
90 PEN 0  PRINT CHR$(22),CHR$(1),
100 PRINT '  SAVE    LOAD    QUIT    CLE
AR'
110 PRINT CHR$(22) CHR$(0)  PEN 1
120 PAPER#1,0 WINDOW#1,35,38,3,8 CLS#1 W
INDOW#2,35,38,10,13
130 PAPER#2,1 CLS#2 WINDOW#2,36,37 11,12
 PAPER#2 0 CLS#2
140 SYMBOL AFTER 126 SYMBOL 126,0,0 48 5
6 22,21 8,8
150 SYMBOL 127 6 2,1 SYMBOL 128,0 0 0,0
0,0,128 64
160 SYMBOL 129 96,48 16,136,212,100 24
170 SYMBOL 130 0,0 0,31 16 16 16 16
180 SYMBOL 131 16 16,16 16 16,31
190 SYMBOL 132,0 0 0 252 4 4,4 4 SYMBOL
133 4 4,4 4,4 252
200 SYMBOL 134,0 0,0 0 0,0 0,31
210 SYMBOL 135 23,23 19 17 17 16 56
220 SYMBOL 136 0 0 16 32 32,16 8 248
230 SYMBOL 137 252 254 255 254,252 248 9
6
```

PROGRAM

```
240 SYMBOL 138,0,7,8,16 32,32 64,64
250 SYMBOL 139,64,64,64,32,32 16,14,1
260 SYMBOL 140,0,224,24,4,4 2 2,1 1
270 SYMBOL 141,1,1,2 2 4,8 24,192
280 PRINT#1,CHR$(126),CHR$(128),CHR$(130
),CHR$(132)
290 PRINT#1,CHR$(127);CHR$(129),CHR$(131
),CHR$(133)
300 PRINT#1,CHR$(134),CHR$(136),CHR$(138
);CHR$(140)
310 PRINT#1,CHR$(135) CHR$(137) CHR$(139
),CHR$(141),
320 FOR F=0 TO 3 FOR G=0 TO 3 PLOT 590+G
,286+F,1 NEXT NEXT
330 FOR F=0 TO 7 FOR G=0 TO 7 PLOT 556+G
,284+F,1 NEXT NEXT
340 SYMBOL 200,34,119,255,119,34,119,255
,119
350 SYMBOL 208,255,255,255,255,255,255,2
55,255 U=208
```

```
360 SYMBOL 204,136,68,34,17,136,68 34,17
370 SYMBOL 205,17,34,68,136,17,34,68,136
380 SYMBOL 209 68,17,68,17,68,17,68,17
390 SYMBOL 210 187 238 187 238 187 238 1
87,238
400 SYMBOL 211,34,34,34 255,136,136 136
255
410 FOR F=1 TO 18 WINDOW#3 F#2 F#2+1 23,
24 PAPER#3,0 CLS#3
420 PRINT#3,CHR$(F+199),CHR$(F+199),CHR$
(F+199) CHR$(F+199),
430 NEXT
440 FOR F=0 TO 600 STEP 32 PLOT F+14,16
DRAWR 0,32 NEXT
450 PLOT 14,14 DRAWR 576 0 PLOT 14 48 DR
AWR 576 0
460 FOR F=0 TO 3 LOCATE F+35,16 PAPER F
PRINT " "
470 LOCATE F+35,15 PRINT " ", NEXT PAPER
0
480 FOR F=0 TO 4 PLOT 542+(F*16),144 DRA
WR 0,32 NEXT
490 FOR F=0 TO 2 PLOT 542 144+(F*16) DRA
WR 64,0 NEXT
500 WINDOW#3,35,38,18,21 PAPER#3,1 CLS#3
 WINDOW#3 36,37,19 20
510 PAPER#3,PA PEN#3,PE CLS#3
520 PRINT#3 CHR$(U),CHR$(U),CHR$(U) CHR$
(U)
530 FOR F=0 TO 64 STEP 32 PLOT 544+F,270
:DRAWR 0,96:NEXT
540 FOR F=0 TO 96 STEP 32 PLOT 544 270+F
:DRAWR 64,0 NEXT
550 A$=CHR$(126)+CHR$(128)+B$+CHR$(127)+
CHR$(129)
560 X=280:Y=200,X1=X Y1=Y
570 IF XE=1 THEN UP=0 DO=2 LE=8 RI=1 FI=
9
580 IF KE=0 THEN UP=72 DO=73 LE=74 RI=75
 FI=76
590 PRINT CHR$(23);CHR$(1), TAG:PLOT 0
2,1 MOVE X,Y
600 PRINT A$,,,MOVE X,Y 16 PRINT B$,
610 'ANA DONGU
620 IF INKEY(15)=0 THEN i=0 GOTO 1970
630 IF INKEY(13)=0 THEN i=1 GOTO 1970
640 IF INKEY(14)=0 THEN i=2 GOTO 1970
650 IF INKEY(5)=0 THEN i=3 GOTO 1970
660 IF INKEY(LE)=0 AND (X+INX)>0 THEN IN
X=INX-2:GOTO 690
```

```
670 IF INKEY(RI)=0 AND (X+INX)<608 THEN
INX=INX+2:GOTO 690
680 INX=0
690 IF INKEY(UP)=0 AND (y+INY)<398 THEN
INY=INY+2.GOTO 720
700 IF INKEY(DO)=0 AND (y+INY)>32 THEN I
NY=INY-2:GOTO 720
710 INY=0
```

```
720 IF INX>16 THEN INX=16
730 IF INY>16 THEN INY=16
740 IF INKEY(fi)=0 THEN 830
750 IF ROUTINE=2 THEN C=0 D=0
760 IF routine=4 AND C<>0 AND D<>0 THEN
1470
770 X=X+INX Y=Y+INY
780 IF X<>X1 OR Y<>Y1 THEN 800
790 GOTO 610
800 PLOT 0 ,2 1 MOVE X1,Y1 PRINT A$, MOV
E X1,Y1 16,PRINT B$,
810 MOVE X,Y:PRINT A$ MOVE X,Y 16 PRINT
 B$,:X1=X:Y1=Y
820 GOTO 610
830 REM FIRE TUSUNA BASILDI
840 IF X>12 AND X<508 AND Y>66 AND Y<384
 THEN 1540
850 IF X>542 AND X<568 AND Y>340 AND Y<3
68 THEN 1100
860 IF X>568 AND X<602 AND Y>340 AND Y<3
68 THEN 1220
870 IF X>574 AND Y>306 AND X<602 AND Y<3
36 THEN 1410
880 IF X>542 AND X<568 AND Y>276 AND Y<3
04 THEN SOUND 1,200,0 15,1 PO 1 GOTO 610
890 IF X>568 AND X<602 AND Y>276 AND Y<3
04 THEN SOUND 1,200,0 15,1 PO=0 GOTO 610
900 IF X>542 AND Y>308 AND X<572 AND Y<3
34 THEN 1350
910 IF Y>540 AND Y>148 AND X<602 AND Y<1
76 THEN 1280
920 IF X>12 AND Y>320 AND X<584 AND Y<50
THEN 1140
930 IF Y>390 THEN 950
940 SOUND 1,100 0,15,1 GOTO 610
950 IF X>410 AND X<492 THEN 1000
960 IF X>286 AND X<346 THEN END
970 IF X>154 AND X<222 THEN 1030
980 IF X>23 AND X<92 THEN 1060
990 GOTO 940
1000 GOSUB 2000 TAGOFF PRINT CHR$(23),CH
R$(0)
1010 FOR F=18 TO 510 STEP 2 PLOT F,64 0
DRAWR 0,314 NEXT
1020 PRINT CHR$(23),CHR$(1) TAG GOSUB 2
000 GOTO 610
1030 SOUND 1,200,0 15 1 SOUND 1 50,0,15,
1 SOUND 1,200 0 15,1
1040 GOSUB 2000
1050 LOAD"!SMART.SCR",&C000:GOSUB 2000 G
OTO 610
1060 SOUND 1,200,0,15,1 SOUND 1,50 0,15,
1 SOUND 1,200,0,15 1
1070 FOR F=1 TO 800:NEXT GOSUB 2000
1080 G$=INKEY$:IF G$="" THEN 1080
1090 SAVE "!SMART SCR",B,&C000,&4000 GOS
UB 2000 GOTO 610
1100 GOSUB 2000 A$=CHR$(126)+CHR$(128) B
$=CHR$(127)+CHR$(129)
```

PROGRAM

```
1110 CLS#2,PRINT#2,A$;B$;.GOSUB 2000
1120 SOUND 1,200,0,15,1
1130 FOR F=1 TO 200 NEXT:ROUTINE=1·GOTO
610
1140 ·  FONKSIYON SECME
1150 U=X 10 U=INT(U/32)
1160 U=U+200 WINDOW#3,35,38,18,21:PAPER#
3,1·CLS#3
1170 WINDOW#3,36,37,19,20:PAPER#3,PA:PEN
#3,PE:CLS#3
1180 PRINT#3,CHR$(U);CHR$(U),CHR$(U);CHR
$(U);
1190 FOR F=0 TO 7:FOR G=0 TO 7:J=TEST((F
*2)+560,(G*2)+90)
1200 CO(F.7 G)=J:NEXT·NEXT
1210 GOTO 930
1220 ' DORT KOSE KUTU RUTINI
1230 GOSUB 2000 A$=CHR$(130)+CHR$(132):B
$=CHR$(131)+CHR$(133)
1240 CLS#2 PRINT#2,A$,B$; a$=CHR$(126)+C
HR$(128)
1250 b$=CHR$(127)+CHR$(129):GOSUB 2000
1260 SOUND 1,200,0,15,1
1270 FOR F=1 TO 200: NEXT:ROUTINE=2:GOTO
 610
1280 K=X-540 K=INT(K/16)
1290 IF Y>=164 THEN PE=K ELSE PA=K
1300 WINDOW#3,36,37 19,20·PAPER#3,PA PEN
#3,PE:CLS#3
1310 PRINT#3,CHR$(U);CHR$(U);CHR$(U);CHR
$(U);
1320 FOR F=0 TO 7:FOR G=0 TO 7:J=TEST((F
*2)+560,(G*2)+90)
1330 CO(F,7-G)=J:NEXT:NEXT
1340 GOTO 930
1350 REM   FILL KOMUTU KULLANIMI
1360 GOSUB 2000:A$=CHR$(134)+CHR$(136):B
$=CHR$(135)+CHR$(137)
1370 CLS#2:PRINT#2,A$;B$;:a$=CHR$(126)+C
HR$(128)
1380 b$=CHR$(127)+CHR$(129)·GOSUB 2000
1390 SOUND 1,200,0,15,1
1400 FOR F=1 TO 200:NEXT:ROUTINE=3:GOTO
610
1410 REM  DORT KOSE CISIM RUTINI
1420 GOSUB 2000 A$=CHR$(138)+CHR$(140):B
$=CHR$(139)+CHR$(141)
1430 CLS#2.PRINT#2,A$;B$, a$=CHR$(126)+C
HR$(128)
1440 b$=CHR$(127)+CHR$(129);GOSUB 2000
1450 SOUND 1,200,0,15,1
1460 FOR f=1 TO 200 :NEXT:routine=4 GOTO
 610
1470 REM DAIRE CIZIMI
1480 PLOT C,D,PE:DRAW C1,D:DRAW C1,D1:DR
AW C,D1:DRAW C,D
1490 TAGOFF PRINT CHR$(23),CHR$(0);
1500 C1=((C-X)/2:D1=(D-Y)/2:PLOT C1+X+C1*
SIN(O),D1+Y+D1*COS(O),1
1510 FOR F=0 TO 360 STEP 10
1520 DRAW C1+X+C1*SIN(F),D1+Y+D1*COS(F)·
NEXT
1530 PRINT CHR$(23);CHR$(1);:TAG:C=0:D=0
:GOTO 770
1540 REM ARAYICI RUTIN
1550 ON ROUTINE GOSUB 1570,1660,1730,166
0
1560 GOTO 770
1570 TAGOFF.PRINT CHR$(23);CHR$(0);
1580 IF INX>2 THEN INX=2 ELSE IF INX<-2
THEN INX=-2
1590 IF INY>2 THEN INY=2 ELSE IF INY<-2
THEN INY=-2
1600 IF PO=0 THEN 1640
1610 PLOT X,Y 2,CO((X MOD 16)/2,(Y MOD 1
6)/2)
1620 PLOT X,Y,CO((X MOD 16)/2,((Y+2)MOD
16)/2)
1630 PLOT X+2,Y,CO(((X+2)MOD 16)/2,((Y+2
)MOD 16)/2)
1640 PLOT X+2,Y-2,CO(((X+2)MOD 16)/2,(Y
MOD 16)/2)
1650 PRINT CHR$(23);CHR$(1):.TAG:RETURN
1660 REM KUTU CIZICI
1670 IF C<>0 OR D<>0 THEN 1700
1680 C=X-D=Y:C1=C.D1=D
1690 PLOT C,D,PE:DRAW X,D:DRAW X,Y:DRAW
C,Y:DRAW C,D
1700 PLOT C,D,PE:DRAW C1,D:DRAW C1,D1:DR
AW C,D1:DRAW C,D
1710 PLOT C,D.DRAW X,D:DRAW X,Y:DRAW C,Y
.DRAW C,D C1=X-D1=Y
1720 RETURN
1730 REM FILL RUTINI
1740 GOSUB 2000:TAGOFF:PRINT CHR$(23);CH
R$(0);
1750 X=X+4:Y=Y-4:A=TEST(X,Y):S=X
1760 FOR F=Y TO 380 STEP 2
1770 IF TEST(S,F-2)<>A THEN 1800
1780 PLOT S,F-2,CO((S MOD 16)/2,(F MOD 1
6)/2)
1790 NEXT
1800 FOR F=Y-2 TO 66 STEP  2
1810 IF TEST(S,F 2)<>A THEN 1840
1820 PLOT S,F-2,CO((S MOD 16)/2,(F MOD 1
6)/2)
1830 NEXT
1840 IF TEST(S 2,Y)<>A THEN S=X+2:GOTO 1
860
1850 S=S-2·GOTO 1760
1860 FOR F=Y TO 380 STEP 2
1870 IF TEST(S,F-2)<>A THEN 1900
1880 PLOT S,F-2,CO((S MOD 16)/2,(F MOD 1
6)/2)
1890 NEXT
1900 FOR F=Y-2 TO 66 STEP  2
1910 IF TEST(S,F-2)<>A THEN 1940
1920 PLOT S,F-2,CO((S MOD 16)/2,(F MOD 1
6)/2)
1930 NEXT
1940 IF TEST(S+2,Y)<>A THEN PRINT CHR$(2
3);CHR$(1);:TAG:X=X-4:Y=Y+4:GOSUB 2000:R
ETURN
1950 S=S+2 GOTO 1860
1960 REM DEGISIM DATALARI
1970 i(i)=i(i)+1 IF i(i)>26 THEN i(i)=0
1980 INK i,i(i) BORDER i(3) FOR f=1 TO 2
00 NEXT
1990 GOTO 660
2000 REM KARAKTER DEGISTIRME
2010 PLOT 0. 2.1 MOVE X,Y1 PRINT A$, MOV
E X Y 16
2020 PRINT B$, RETURN
```

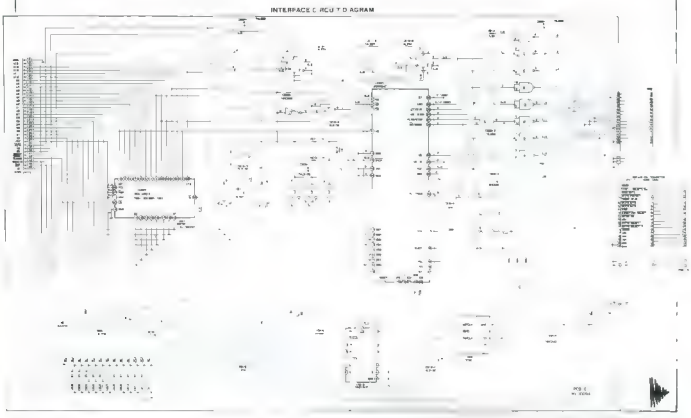
TEKNİK

DDI-1 DİSK SÜRÜCÜ

Geçen Yazılarımızda CPC *464*'ün iç şemalarının ve işleyişini basit bir şekilde görmüştük. Bu yazımızda ise DDI1 tabir ettiğimiz Disk sürücüsünü göreceğiz. Bu sürücü iki kısımdan meydana gelir; Interface (arabirim) ve drive (sürücü).

İlk önce bir disk sürücünün nasıl çalıştığını ve diskeften nasıl okuduğunu kısaca anlatalım. Bir diskete herhangi bir şey yazabilmek için ilk önce onu formatlamak lazımdır. Basit bir şekilde söylemek gerekirse onu bilgisayarın tanıyacağı bir şekle sokmak gerekir (Bak şekil 1). AMSTRAD disk sürücüsü boş disketi formatladığında şekil 1 'den de anlaşılacağı gibi 40 track'e (0-39) ve 9 sektöre ayarır, yani dışardan içe doğru kırk adet çember düşünelim ve her çember de 9'a bölünmüş olsun, böylece 360 ayrı bölüm oluşmuş olur. Bir sektörde her track 512 byte'lık veri saklıyabilir öyle ki toplam disk kapasitesi 180 Kbyte'dır. Bu şekilde formatlanmış bir 3 inçlik diskete artık yazmak mümkündür. Şöyle ki küçük bir program yazıp SAVE "isim" komutu verdiğinizde bilgisayarınız o programı çok kısa bir süre sonra diskete aktaracaktır. Aynı programı geri almak için LOAD" "isim" yazmak yeterlidir Bu yazdığımız isimler directory alanı denilen bir yere yazılır ve bu isme karşılık bulunan dosyanın verini bilgisayar diskete yazar

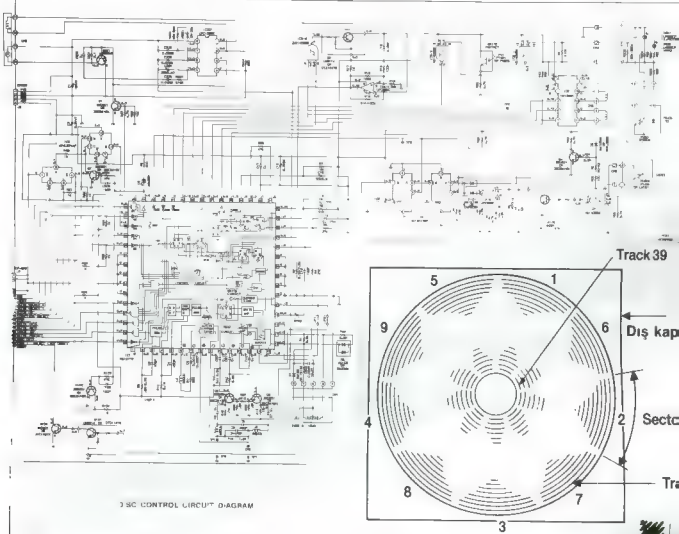
Şimdi ilk olarak arabirimi kısa bir şekilde inceliyelim (Bkz Şekil 2). Burada ilk göze çarpan devreler IC104 ve IC101'dir. Bunlarda IC104 ROM olup disk sürücünün çalışması için gerekli olan komutları içerir. Belkl daha evvel başka bir yerde gözünüze çarpmış ve AMST-



RAD bilgisayarlara dışardan ROM bağlama imkânı olduğunu okumuşsunuzdur. Bu şemayı iyi inceleyenler bunun nasıl olduğunu anlıyabilirler. Bu ROM bilgisayardan gelen ROMEN ve bilgisayara giden ROMDIS sinyallerini kullanır. A15 sinyali ile birlikte verilen RD sinyali bu ROM'daki belli yerleri okumağa yarar. IC110'da birleşen bu sinyaller bu ROM'u devreye sokarlar. AMSTRAD'a bağlanan her dış ROM'un bir numarası olmalıdır. Disk sürücü devresinin ROM numarası ise 7'dir. Bunu tesbit eden devre ise IC109'daki üç kapıdır. Dışardan ROM bağlamanın en büyük şartı ise gerekli programı da beraber yazmaktır. Bu konu AMSTRAD CPC464 Firmware el kitabında açıklanmıştır

Diğer önemli entegre olan IC101 klasik bir disk denetim birimi olan 765'dir. Disk sürücü ile tüm alış veriş bu entegre üzerinden sağlanır. Yani disk sürücü üzerinde bulunan entegrelerle birlikte bu denetim birimi disk motorunun ne zaman açılacağını, kafanın hangi yöne doğru gideceğini, hangi verilerin okunacağını ve yazacağını, disketin disk sürücünün içinde olup olmadığını vs belirler. Bunu nasıl yaptığını anlamak için bu entegrenin Data Shit denilen ve yapımcısının verdiği kapsamlı kitapçığını okumak gerekir, isteyenler bunu EKAKOMP'tan temin edebilirler.

Genelde Disk sürücüler yapımcının garantisini taşırlar ve bunu kullananlara tamir yetkisi vermezler, çünkü aslında çok hassas cihazlarla ölçümler yapılıp ayarlar tutturulmaktadır, öyle ki disk sürücü üzerinde bulunan elektronik devre hakkında bilgimiz olmadığından sadece meraklılar için bu devreyi de beraber yayınlamaktayız.



MAKİNE DİLİ

ŞENOL EKER

OP-KOD TABLOSU

Makine dili program yazarken, belleğe komutların karşılığı olan bazı sayılar yazmamız gerekiyor. Mikroişlemcinin bildikleri aslında bu sayılardır. Fakat bu sayıların mikroişlemciye ifade ettiği anlamı biz aklımızda kalabilecek bazı simgelerle anacağız. Bu simgeler, mnemonic (ezberlenebilen) adıyla anılır ve mnemoniklerin karşılığı olan sayılar da Op-code (operation code=işlem kodu) adıyla ifade edilir. Op-kod tablosu ise, op-kodlara karşılık gelen mnemoniklerin listesidir.

OP KOD TABLOSUNUN KULLANIŞI

Şayet GENA3 gibi bir assembler kullanıyorsak, basit kullanımda bu op-kod tablosuna ihtiyacımız olmayacak. Ancak örneklerimizi hem assembler'i olan hem de olmayan okuyucularımızın uygulayabileceği şekilde vermeye çalışacağız.

1-NN ifadesi:

Bir word yani iki byte'lık bir sayı anlamındadır. Bu komuttan sonraki iki byte, NN olarak kullanılacaktır. Örneğin LD BC, 0 için 3 byte kullanmamız gerekir. Bunlardan ilki, LD BC, NN komutunun op-kodu olan 1, diğer ikisi de 0 sayısını word olarak ifade etmek üzere iki tane sıfırdır.

2-N ifadesi:

Bir byte'lık bir sayı anlamındadır. Bu komuttan sonraki byte, N olarak alınacaktır. Örneğin LD A, 15 için, LD A,N komutunun op-kodu olan 62'den sonra N olarak, 15 sayısı gelecektir.

3-m ifadesi:

İşaret bitli taşıyan sayıdır. Bu sayı 0-127 arasında olabilir. 127'den büyük ise, 256'dan çıkartıp, başına eksi işareti koyun.

4-CB ve ED

Op-kod tablosu, 5 stundan oluşmuştur. Birinci stun, desimal, ikinci stun hexadesimal sistemde op-kod'dur. Üçüncü stun, mnemonic'tir. Dördüncü ve beşinci stunlar ise sırası ile CB ve ED den sonra devreye giren komut tablolarıdır. Bunu biraz açıklamaya çalışalım: Örneğin ADC HL, SP komutunu vermek istiyorsak, bu komut ED'den sonra verildiği için komutumuz ED yani 237 ile başlar. Bu, ED op-kod tablosunu kullanacağımızı ifade eder. İkinci baytımız, ise, 122 olacaktır.

OP-KOD TABLOSUNDA ALIŞTIRMALAR:

1-LD A, 43 komutunu yazalım:

LD A, N komutunun op-kodu, 62'dir. Akümülatöre yüklenecek olan 43 sayısı da op-kod'dan hemen sonra yazılacağı için ikinci baytta 43 olacaktır.

cevap: 62, 43

2-LD HL, 1648:

bunun için ilk olarak 1648 sayısını baytlar haline getirmeliyiz. (Bunun nasıl yapılacağı Kasım-1988 sayısında anlatılmıştı) 1648/256=6. 4375 1648-256*6=112 olduğundan, 112 ve 6 olarak bulunur. LD HL, NN komutunun op-kodu 33 olduğundan,

cevap: 33, 112, 6

3-LD A, (1025):

Burada, 1025 no'lu bellek gözesindeki değer, akümülatöre yüklenecektir. Önce 1025 sayısını çevirelim: 1025/256 =4. 0039062 ve 1025-256*4=1 LD A, (NN) komutunun op-kodu 58 olduğuna göre,

cevap: 58, 1, 4

4-CALL Z, 41000:

Önce 41000 sayısını çevirelim: 41000/256=160. 15625 ve 41000-160*256=40 CALL Z, NN komutunun op-kodu 204 olduğundan,

cevap: 204, 40 160

5-JR C,-15:

Bu, negatif sayıların kullanımına örnektir. 256-15=241 olduğundan,

cevap: 56, 241

6-LD SP, (42000):

42000 sayısını çevirelim: 42000/256=164. 0625, 42000-256*164=16 LD SP(NN) komutu ED'den sonra yazıldığı için ilk bayt 243 olacaktır. Komutun op-kodu 123 olduğuna göre,

cevap: 243, 123, 16, 164

PROGRAM ALIŞTIRMALAR:

Komutları tek tek op kodlarına çevirdik. Şimdi de bir programı çevirelim:

```
LD A, 7
CALL 47962
RET
```

```
LD A, 7       için 62,7
CALL 47962 için 205, 90, 187
RET           için 201
```

Yani programımız 62, 7, 205, 90, 187, 201 gibi 6 bayttan oluşuyor. Şimdi bu belleğe yerleştirelim. Başlangıç adresi olarak 30000 seçersek:

```
10 FOR i=30000 TO 30005
20 READ a
30 POKE i,a
40 NEXT
50 DATA 62,7,205,90,187,201
```

Programımızı çalıştırmak için CALL 30000 yazmamız yeterlidir.

Bu programda ne olduğunu bildiğimiz tek bir satır var. Bu da LD A, 7 yani akümülatöre 7 sayısını yükle. Sık sık kullanacağımız bir başka komut var: 'CALL' Call ile, yaptığımız ya da ROM'da bulunan alt programları çağıracağız. CALL'dan sonraki sayı, alt programın başlangıç adresidir. Örneğimizdeki altprogram, ROM' dan FIRMWARE kanalı ile çağırdığımız 'Bir karakter yaz' alt programıdır. Programımızın sonunda da RET komutu vardır ki, tüm alt programlar bu komut ile sonlandırılmak zorundadır.

DEĞERLERİN AKTARILMASI:

Yaptığımız makine dili program genellikle basic bir programın alt-programı olarak çalışacağı için, basic'ten makine diline ya da makine dilinden basic'e bazı değerlerin aktarılmasıgerekir. Bunun için basic bize CALL komutundan sonra parametre dizisi tanımlama imkanı verir. Ancak şimdilik bunun yerine başka bir yöntem kullanacağız.

LD Komutlarında akümülatöre belleğin bir gözesindeki değeri ya da akümülatördeki değeri belleğin bir gözesine aktarmanın mümkün olduğunu görmüştük. Bu komutlar LD A, (NN) ve LD (NN), A dır.

Şimdi bu yöntemi kullanarak iki sayıyı birbirine ekleyen ya da çıkartan bir program yapabiliriz. Basic'te iki sayı belleğin birer gözesine (örneğin 0 ve 1 no'lu bellek gözelerine) yerleştirilip makine dili programla toplandıktan sonra tekrar 0 no'lu bellek gözesine sonuç konabilir.

Bunun için yapmamız gereken, 1 no'lu gözedeki değeri önce akümülatöre alıp sonra bir başka register'e (örneğin B) aktarıp, 0 no'lu gözedeki değeri akümülatöre aldıktan sonra çıkarma ya da toplama işlemini yapıp sonra akümülatörde bulunan sonucu tekrar 0 no'lu gözeye koyduktan sonra RET ile geri dönmektir. Programımızı yazarsak:

```
10 ORG 30000 ;PROGRAM 30000'DEN BASLAR
20 ENT $     ;PROGRAMIN BASLANGICI
30 LD  A,(0) ;58,0,0
40 LD  B,A   ;71
50 LD  A,(1) ;58,1,1
60 ADD A,B   ;128
70 LD  (0),A ;50,0,0
80 RET       ;201
```

Tabii bu,GENA'sı olanlar için.Eğer sizde GENA yoksa, aşağıdaki basic programı yazabilirsiniz.

```
10 MEMORY 29999
20 FOR i=30000 TO 30011
30 READ a:POKE i,a:NEXT
40 DATA 58,0,0,71,58,1,0,128,50,0,0,201
```

Bu programı doğru olarak yazdıktan sonra RUN ile çalıştırıp DELETE ile silin. Sonra aşağıdaki programı yazın:

```
10 INPUT "1.SAYI:",a
20 POKE 1,a
30 INPUT "2.SAYI:",a
40 POKE 0,a
50 CALL 30000
60 PRINT "SONUC=";PEEK(0)
70 PRINT:PRINT:GOTO 10
```

Bu programın 10 ve 20 numaralı satırlarında 1.sayı, 30 ve 40 numaralı satırlarda 2.sayı belleğin 1 ve 0 no'lu gözelerine yerleştirip 50 numaralı satırda makine dili programımız çağırılıyor. 60 numaralı satırda 0 no'lu bellek gözesindeki değer ekrana yazılıyor.

Bildiğiniz gibi, belleğin bir gözesine koyabileceğimiz en büyük sayı, 255'tir. Verdiğimiz iki sayının toplamı bu sının aşarsa ne olacağını deneyerek görün.

Şimdi de ADD A,B ile A register'e B'yi eklemek yerine SUB B ile A'dan B'yi çıkartalım. Bunun için POKE 30007, 144 vermemiz yeterlidir. Programı tekrar RUN edin. Verdiğiniz sayıların birincisinden ikinciyi çıkartan programın negatif sonuçlarda nasıl davrandığını deneyerek görün.

OP-CODE TABLOSU

A

0	NOP	RST 0
1	LD BC,NN	RST 0
2	LD (BC),A	RST 0
3	INC BC	RST 0
4	INC B	RST 0
5	DEC B	RST 0
6	LD B,N	RST 0
7	RLCA	RST 0
8	EX AF,AF'	RST 0
9	ADD HL,BC	RST 0
10	LD A,(BC)	RST 0
11	DEC BC	RST 0
12	INC C	RST 0
13	DEC C	RST 0
14	LD C,N	RST 0
15	RRCA	RST 0
16	DJNZ N	RST 0
17	LD DE,NN	RST 0
18	LD (DE),A	RST 0
19	INC DE	RST 0
20	INC D	RST 0
21	DEC D	RST 0
22	LD D,N	RST 0
23	RLA	RST 0
24	JR N	RST 0
25	ADD HL,DE	RST 0
26	LD A,(DE)	RST 0
27	DEC DE	RST 0
28	INC E	RST 0
29	DEC E	RST 0
30	LD E,N	RST 0
31	RRA	RST 0
32	JR NZ,N	RST 0
33	LD HL,NN	RST 0
34	LD (NN),HL	RST 0
35	INC HL	RST 0
36	INC H	RST 0
37	DEC H	RST 0
38	LD H,N	RST 0
39	DAA	RST 0
40	JR Z,N	RST 0
41	ADD HL,HL	RST 0
42	LD HL,(NN)	RST 0
43	DEC HL	RST 0
44	INC L	RST 0
45	DEC L	RST 0
46	LD L,N	RST 0
47	CPL	RST 0
48	JR NC,N	RST 0
49	LD SP,NN	RST 0
50	LD (NN),A	RST 0
51	INC SP	RST 0
52	INC (HL)	RST 0
53	DEC (HL)	RST 0
54	LD (HL),N	RST 0
55	SCF	RST 0
56	JR C,N	RST 0
57	ADD HL,SP	RST 0
58	LD A,(NN)	RST 0
59	DEC SP	RST 0
60	INC A	RST 0
61	DEC A	RST 0
62	LD A,N	RST 0
63	CCF	RST 0

B

64	LD B,B	RST 0
65	LD B,C	RST 0
66	LD B,D	RST 0
67	LD B,E	RST 0
68	LD B,H	RST 0
69	LD B,L	RST 0
70	LD B,(HL)	RST 0
71	LD B,A	RST 0
72	LD C,B	RST 0
73	LD C,C	RST 0
74	LD C,D	RST 0
75	LD C,E	RST 0
76	LD C,H	RST 0
77	LD C,L	RST 0
78	LD C,(HL)	RST 0
79	LD C,A	RST 1
80	LD D,B	RST 1
81	LD D,C	RST 1
82	LD D,D	RST 1
83	LD D,E	RST 1
84	LD D,H	RST 1
85	LD D,L	RST 1
86	LD D,(HL)	RST 1
87	LD D,A	RST 1
88	LD E,B	RST 1
89	LD E,C	RST 1
90	LD E,D	RST 1
91	LD E,E	RST 1
92	LD E,H	RST 1
93	LD E,L	RST 1
94	LD E,(HL)	RST 1
95	LD E,A	RST 1
96	LD H,B	RST 1
97	LD H,C	RST 1
98	LD H,D	RST 1
99	LD H,E	RST 1
100	LD H,H	RST 1
101	LD H,L	RST 1
102	LD H,(HL)	RST 1
103	LD H,A	RST 1
104	LD L,B	RST 1
105	LD L,C	RST 1
106	LD L,D	RST 1
107	LD L,E	RST 1
108	LD L,H	RST 1
109	LD L,L	RST 1
110	LD L,(HL)	RST 1
111	LD L,A	RST 1
112	LD (HL),B	RST 1
113	LD (HL),C	RST 1
114	LD (HL),D	RST 1
115	LD (HL),E	RST 1
116	LD (HL),H	RST 1
117	LD (HL),L	RST 1
118	HALT	RST 1
119	LD (HL),A	RST 1
120	LD A,B	RST 1
121	LD A,C	RST 1
122	LD A,D	RST 1
123	LD A,E	RST 1
124	LD A,H	RST 1
125	LD A,L	RST 1
126	LD A,(HL)	RST 1
127	LD A,A	RST 1

C

128	80	ADD A,B	RES 0,B
129	81	ADD A,C	RES 0,C
130	82	ADD A,D	RES 0,D
131	83	ADD A,E	RES 0,E
132	84	ADD A,H	RES 0,H
133	85	ADD A,L	RES 0,L
134	86	ADD A,(HL)	RES 0,(HL)
135	87	ADD A,A	RES 0,A
136	88	ADC A,B	RES 1,B
137	89	ADC A,C	RES 1,C
138	8A	ADC A,D	RES 1,D
139	8B	ADC A,E	RES 1,E
140	8C	ADC A,H	RES 1,H
141	8D	ADC A,L	RES 1,L
142	8E	ADC A,(HL)	RES 1,(HL)
143	8F	ADC A,A	RES 1,A
144	90	SUB B	RES 2,B
145	91	SUB C	RES 2,C
146	92	SUB D	RES 2,D
147	93	SUB E	RES 2,E
148	94	SUB H	RES 2,H
149	95	SUB L	RES 2,L
150	96	SUB (HL)	RES 2,(HL)
151	97	SUB A	RES 2,A
152	98	SBC A,B	RES 3,B
153	99	SBC A,C	RES 3,C
154	9A	SBC A,D	RES 3,D
155	9B	SBC A,E	RES 3,E
156	9C	SBC A,H	RES 3,H
157	9D	SBC A,L	RES 3,L
158	9E	SBC A,(HL)	RES 3,(HL)
159	9F	SBC A,A	RES 3,A
160	A0	AND B	RES 4,B
161	A1	AND C	RES 4,C
162	A2	AND D	RES 4,D
163	A3	AND E	RES 4,E
164	A4	AND H	RES 4,H
165	A5	AND L	RES 4,L
166	A6	AND (HL)	RES 4,(HL)
167	A7	AND A	RES 4,A
168	A8	XOR B	RES 5,B
169	A9	XOR C	RES 5,C
170	AA	XOR D	RES 5,D
171	AB	XOR E	RES 5,E
172	AC	XOR H	RES 5,H
173	AD	XOR L	RES 5,L
174	AE	XOR (HL)	RES 5,(HL)
175	AF	XOR A	RES 5,A
176	B0	OR B	RES 6,B
177	B1	OR C	RES 6,C
178	B2	OR D	RES 6,D
179	B3	OR E	RES 6,E
180	B4	OR H	RES 6,H
181	B5	OR L	RES 6,L
182	B6	OR (HL)	RES 6,(HL)
183	B7	OR A	RES 6,A
184	B8	CP B	RES 7,B
185	B9	CP C	RES 7,C
186	BA	CP D	RES 7,D
187	BB	CP E	RES 7,E
188	BC	CP H	RES 7,H
189	BD	CP L	RES 7,L
190	BE	CP (HL)	RES 7,(HL)
191	BF	CP A	RES 7,A

D

192	C0	SET NZ
193	C1	POP BC
194	C2	JP NZ,NN
195	C3	JP NN
196	C4	CALL NZ NN
197	C5	PUSH BC
198	C6	ADD A,N
199	C7	RST 0
200	C8	SET Z
201	C9	RET
202	CA	JP Z,NN
203	CB	(KOMKODU)
204	CC	CALL Z NN
205	CD	CALL NN
206	CE	ADC A,N
207	CF	RST 0
208	D0	SET NC
209	D1	POP DE
210	D2	JP NC,NN
211	D3	OUT (N),A
212	D4	CALL NC NN
213	D5	PUSH DE
214	D6	SUB N
215	D7	RST 10
216	D8	SET C
217	D9	EXX
218	DA	JP C,NN
219	DB	IN A,(N)
220	DC	CALL C NN
221	DD	(IX OM KODU)
222	DE	SBC A,N
223	DF	RST 24
224	E0	SET PO
225	E1	POP HL
226	E2	JP PO,NN
227	E3	EX (SP),HL
228	E4	CALL PO NN
229	E5	PUSH HL
230	E6	AND N
231	E7	RST 32
232	E8	SET PE
233	E9	JP (HL)
234	EA	JP PE,NN
235	EB	EX DE,HL
236	EC	CALL PE NN
237	ED	(KOMKODU)
238	EE	XOR N
239	EF	RST 40
240	F0	SET P
241	F1	POP AF
242	F2	JP P,NN
243	F3	DI
244	F4	CALL P NN
245	F5	PUSH AF
246	F6	OR N
247	F7	RST 48
248	F8	SET M
249	F9	LD SP,HL
250	FA	JP M,NN
251	FB	EI
252	FC	CALL M NN
253	FD	(IY OM KODU)
254	FE	CP N
255	FF	RST 56

LOCOSCRIPT

Döküman hazırlamak için onu yazmanın yanında yapılması gereken bir kaç şey daha vardır ancak bunlara geçmeden önce kullanılan terimlerin bazılarını anlamamız gerekli olacaktır. Ayrıca hazırlayacağımız bir mektup ya da dökümanın profesyonel bir elden çıkmış gibi görünmesi için verilmesi gerekecek kararlar yapılması gereken işlemlerde olacaktır. İşin içine bu kadar çok işlev girince çoğu kez bir karmaşa doğar. Hatta menüler arasında dolaşıp işleri düzelttiğinizi zannederken yazıcınızdan aldığınız sonuçla hayalkırıklığına bile uğrayabilirsiniz.

Sıradan daktilolarda sadece tek bir yazım stili mevcuttur, yani herhangi bir seçenek yoktur. Oysa şimdiye kadar öğrendiklerimizi göz önünde bulundurduğumuzda 40'dan fazla değişik yazım stilininin LocoScript'te bulunduğunu söyleyebiliriz. Bunun yanında işin kolayına koçarak LocoScript'in stoğundaki ile de idare etmemiz mümkündür.

Bir dökümanın çıktısı yazım stili ile kompozisyonun genel düzenlemesidir. Yazıcı devreye sokulmadan önce birçok değişken göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin:

i) Yazılan satır ve textin yerleşimi. Bu marjin ve TAB düzenlemeleri ile kontrol edilir ve ekranın üzerindeki ölçüm alanında gösterilir.

ii) Yazım stili - kullanalabileceğiniz birçok varyasyon mevcuttur. Örneğin inch başına düşen karakter sayısı normal ya da italik, açık ya da koyu (bold) gibi.

iii) Satır düzeni - Inch başına düşecek satır sayısı ile satır aralarındaki boşlukları düzenleme şansı verilmiştir.

iv) Sayfa düzeni- Text kullanılacak kağıda uygun olarak düzenlenmeli ve yazıcı sayfanın neresinde başlayıp neresinde biteceğini göndemelicek bilgilerle saptamış olmalıdır.

Yukarıda belirttiğimiz örneklerin tamamı bölüm 3'te gösterilen "Direct Printing" metodu ile kolaylıkla denenebilir. "Direct Printing" için tüm işlemlerin "Editing Text" ekranında yapıldığını unutmayın. Ancak burada RETURN'e bastığınız anda tüm değerler eski konumlarına döneceklerdir. Ancak her satırda yeni bir şey deneyeceğiniz için bu sizin için problem olmayacaktır. Bu olayın tek istisnası "High" ya da "Draft Quality" yazım seçimi olacaktır. Bu yazıcının kendisi tarafından desteklenen bir konum olduğu için RETURN'e basmak yoluyla iptal edilemez.

Yazımızın başından beri bahsettiğimiz layout (çıktı) biraz daha gelişmiş şekillerine template (şablon) denmektedir. Template'ler de aynı layout'lardaki gibi gerekli tüm bilgiler mevcuttur ancak bu bilgilere ek olarak çeşitli yardımcı öğelerde bulunmaktadır. İkisinin arasındaki fark tam olarak açık olmamakla birlikte template için belirli bir dökümanın hazırlanışında kullanabileceğimiz komple kalıp ve tariflerdir diyebiliriz.

7.1 LOCOSCRIPT TEMPLATES

Demin sahsettiğimiz olay bir örnek teşkil etmesi için "Disc Management" ekranındayken system 1 diskinin LETTERS grubundaki TEMPLATE STD dosyasından bir template seçebiliriz. Bunun için grup kürsoru LETTERS grubuna getirilir ve C'ye basılır. Şu anda sadece olayı anlamaya çalıştığımız için "Create Document" menüsünde bilgi girişi yapmadan sade ENTER'a basmak yeterli olacaktır. Böylelikle LETTERS Template'ini çağırmış olursunuz. Burada marjin, TAB ve diğer değerler A4 boyutuna göre düzenlenmiş durumdadır. Bunlar layout öğeleridir. Template kullanıldığında yapılacak tek şey uygun yerlere gerekli satırların yazımı olacaktır. Ve eğer yazıcı tarafından basılmalarını istemiyorsanız silinmeleri de gerekmez.

LocoScript TEMPLATE grubu içerisinde bir kısım template içermektedir. Bunlarla ilgili kısa detaylar "Disc Management" ekranında kürsorun istenilen template üstüne getirilmesi ve F2 tuşuna basılması yoluyla elde edilebilir. Template ile ilgili görüntünün tamamı ise E (Edit döcüment - döküman hazırlama) ya da P (Print döcüment - döküman yazma) tuşlarına basarak sağlanabilir. İş hayatı için mevcut tüm template'lerin printout'u alınarak saklanmalı böylelikle herhangi bir ihtiyaç doğduğunda istenilen template'in bulunması kolaylaştırılmalıdır.

Eğer belirtenmiş bir template yoksa LocoScript size yardımcı olacaktır. Ancak bu istediğiniz herşeyi elde edebilirsiniz anlamına gelmez. Dökümanlarınızın belirli template'ler ile desteklenmesi ancak ve ancak O template ile kullanacağınız dökümanların tamamının aynı görüntüde olması gerekir. Bu yüzden yapılacak ilk şey template'in seçilen gruba kaydedilmesidir. Burdan sonra O grupta bulunan tipte bir döküman hazırlamak istediğinizde LocoScript otomatik olarak O grubun template'ini çalıştıracaktır. Ancak bu işin gerçekleşebilmesi için template TEMPLATE. STD adı altında doldurulmalıdır.

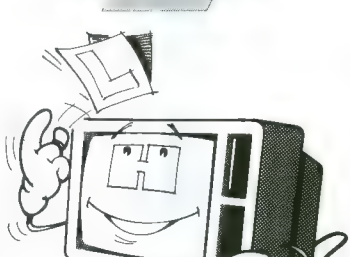
Seçilmiş bir template kullanımındayken gerekli geçici değişiklikler şu şekilde yapılacaktır.

i) Karakter tipi f4 satır ayrıntıları f5 ile değiştirilir ancak her ikiside EXIT tuşuna basıldığıda normale dönerler. F5 ile elde edilen "Centre Line" (satır ortalama) ve "Right Justify Line" (satırı sağdan eşitleme) sadece tek satırlık kullanımlara sahiptir.

ii) Karakter özellikleri f3 ile sağlanır. Bunlar layout öğeleri değil ek öğelerdir.

iii/ F6 tuşununda özel kullanımları mevcuttur ancak bunlara daha sonra değineceğiz

Bu şekilde dökümanın yazımı esnasında çeşitli değişiklikler yapabilsekde bu değişiklikler uzun süreli olmadıkları için tekrar elimizdekilere



döneriz. Her ne kadar F2 tuşu yardımıyla temel layout'taki öğelerde değişiklik yapılıyorsada yine de ilk olarak bir grup template hazırlanması şarttır.

Her ne kadar LocoScript bir kısım template sağlıyorsada sizin kendi template gruplarınızı tanımlamanızda mümkündür. Ancak bu konuya geçmeden önce ilk olarak grup template sistemi ile ilgili önemli hususları görelim.

Sağlanan template'lerden birinin kullanımını en iyi gösterecek şey bir örnek olacaktır. Bazı işyerlerinde çalışanlar arasında küçük hatırlatıcı notlar (memoranda) dolaşır ancak çoğu kez bu notların bir kopyası notu hazırlayan kişide bulunmaz. Bunun önlenmesi ve ileride gerektiği takdirde yeni kopyalar çoğaltılması için zaten çok az yer kaplayan bu küçük notların kaydedilmesi yeterlidir. Bu iş için TEMPLATE grubunde MEMO adı altında bir template bulunmaktadır. Şimdi ilk iş bunun bir kopyasını TEMPLATE. STD'ye yollamak olacaktır. Bu yüzden "Disc Management" ekranında F3'e basın. Şimdi ekranın üstünde menü yerine ilk talimatlar belirecektir.

SHIFT ve kürsor tuşlarını kullanarak grup 6'yı Drive A da kı destination grup olarak belirleyin ve ENTER'a basın.

Daha sonra "Copy Document' menüsünde yeni isim (New Name) için TEMPLATE. STD, eski isim ve grup (Old Name and group) için sırasıyla MEMO ve TEMPLATE yazın. ENTER'a basın, buna LocoScript drive A'da 6 ncı grup içinde 2K yer kaplayan TEMPLATE.STD dosyasını göstererek karşılık verecektir. Onun bu şekilde adlandırılmasına karşın biz onun MEMO ile eş olduğunu biliyoruz. Bundan sonra grup 6'da yazılacak her döküman bu template ile hazırlanacaktır.

7.1.1. YENİ DÖKÜMAN HAZIRLAMA

Artık bir iş memorandasının ne şekilde hazırlanacağını görebiliriz İlk olarak grup 6'dan uygun TEMPLATE. STD'yi seçerek bu işe başlayabiliriz. Bu andan itibaren daha önce de birçok kez tekrarladığımız hareketleri yineleyeceğiz. İşe MEMO dosyasının bir kopyası olan TEMPLATE. STD ve system disc 1 ile başladığımızı varsayalım.

"Disc Management" ekranında grup 6'yı işaretleyin ve C'ye basarak "Create Document menüsünde herhangi bir memoranda referans numarası yazın. Burada bu P1.28 olsun. ENTER'a bastığınız anda template gerekli bilgilerle birlikte belirecektir.

Burada dikkat edilmesi gereken hususlar

i) Yazımdan önce tüm alanı temizleyin. Bunun için CUT kullanılabilir. Ancak tek bir satır temizlenecekse kürsoru satırın en sağına getirerek DEL ile auto-repeat'ı kullanarak işinizi daha kolay halledebilirsiniz. Eğer yazım esnasında textin basılmasını istemediğiniz bir bölümü koyu renkli (reverse video) bölümde belirirse bunu dert etmeyin, çünkü bu bölüm hiçbir zaman yazıcıya yollanmaz.

ii) İşlem esnasında hiçbir karakterin kaybolmamasına dikkat edin. Eğer herhangi biri silinirse kürsor u onun yerine getirin ve oraya yerleştirmek için EOL'ye bastıktan sonra, sabitlemek için RETURN'ü kullanın.

7.2. LAYOUT DEĞİŞTİRME

Her ne kadar LocoScript işe sürekli olarak temel layout ile başlıyorsada bu istenildiği takdirde değiştirilebilir. Ancak bu değişimden sonra her yeni layout kaydedilerek gelecekteki kullanımlar için hazır bulundurulmalıdır. Olanaklar çok geniştir ve yapılacak tek şey neyin kullanılacağını ve nasıl çalıştırılacağını bulmaktır.

"Editing Text" ekranın ilk gelişinden itibaren herhangi bir değişiklik yapılmadıkça tüm iş TEMPLATE. STD ile sağlanan temel layout'a düşmektedir. Ancak daha sonra eğer farklı TAB, marjin vs. gerekirse F2 yardımıyla layout değişikliği yapılabilir. İstenilen değişiklik yapıldıktan sonra EXIT e basmak suretiyle tekrar "Editing Text" ekranına dönebilirsiniz. Bu esnada da kullanıma alınan layout kullanılmakta olan grubo yazılmak suretiyle hafızaya alınacaktır. Bu işlem her döküman için istenildiği kadar tekrorlanabilir

MALLARD İLE DATABASE

2-ANA PROGRAMI ÇALIŞTIRMA

Program çalıştırıldığında kullanıcının A,R yada Q harflerinden birini girmesini bekler ve girilen harfe uygun olarak kayıt eklenmesi (add) kayıt çağırılması (Retrieve) yada programdan çıkış (quit) işlemlerinden birini gerçekleştirir. Ana program biri 3000'deki kayıt ekleme diğeri 4000'deki kayıt çağırma subroutinleri ile çalışan basit bir sistemdir.

Program girilen verileri değerlendirecek şekilde daha akıllı hale getirilebilir yani örneğin küçük harfleri büyük harfe dönüştürmesi sağlanabilir ancak Jetsam bölümü bu tip bir ayrıntı ile karıştırılmak istenmemiştir. Ana program şu şekildedir:

```
100 '
200 '   MAIN PROGRAM LOOP
300 ' ===========
400 '
500 INPUT "Add, Retrieve or Qu
it: Type initial letter ", key
read$
600 IF keyread$="A" THEN GOSUB
 3000 ELSE IF KEYREAD$="R" THE
N GOSUB 4000
700 IF keyread$ <> "Q" GOTO 10
0  REM - loop until "Q" is typ
ed
900 END
```

Sıra ekleme ve çağırma subroutinlerini yazmaya geldi. Hala Jetsam kullanımı gerekli değil. Başlangıcına adS arrayin tanımlamak için DiM komutu eklenmelidir.

```
50 DIM pername$(5)

3000
3100 ' Add a record to the dat
abase
3200 '
3300 GOSUB 1000  REM    read in
 name and address
3400 GOSUB 2000: REM   display
 it to check it's OK
3500 INPUT "Is that correct ";
 name$
3600 IF name$ = "N" GOTO 303
0  REM - loop and ask again if
 not OK
3700 PRINT "This is where we d
 add record to database"
   '
3900 RETURN
```

```
4000
4100 ' Retrieve record from da
tabase
4200 '
4300 INPUT "Type name to look
up", pername$
4400 PRINT "This is where we'd
 retrieve record from database
"
4500 GOSUB 2000  REM   display
 retrieved record

4900 RETURN
```

Artık programın yapısı belirlendiğine göre JETSAM üzerinde çalışmaya başlayabilirsiniz.

Tüm kayıtlar Basic ile tutulduğu için herhangi bir kaydın okunup yazılabilmesi için önce o kaydın açılması şarttır. Bu işi yapmak için OPEN komutu size yetecektir ancak bu komutun sağlıklı olarak kullanılabilmesi için bazı değerleri şimdiden not etmelisiniz:

```
10 BUFFERS 6
20 keyfile=1 recleng=122
30 open "K" keyfile, "ADDRESS
DAT", "ADDRESS.KEY", 2, reclen
g
```

BUFFERS komutu hafızanın bir bölümünü JETSAM tarafından kullanımak üzere ayırır. Her seferinde bu komutun programların başında yer alması gereklidir. OPEN komutundaki "K" bu komutun tuş karşılığı olduğunu gösterir. ADRESS.DAT ve ADRESS KEY dosyaları da data ve indeksi saklayan ve bir arada kullanıldıklarında veritabanını oluşturan dosyalardır.

"Ansah" ve "Koyuz" sahaları daima aynı değeri taşırlar. Bu sayede de program daha okunabilir hale gelir. "Koyuz" isimi ve adresten meydana gelen kaydımızın uzunluğunu belirten say. "Ansah" se veritabanını kullanırken ilgilendiğimiz kayıt bulmamıza yarayacak say dır.

Basic de veritabanı ile işimizin ne zaman bittiğini belirten bir komutta gerekli olduğu için ana programın sonuna CLOSE komutu eklenmiştir.

```
800 CLOSE keyfile
```

Artık sabit değişkenin programı nasıl düzenlediğini gördünüz. Normalde Jetsam kullanırken de veritabanı dosyalarını düzgün olarak kapamak çok önemlidir.

Bazen datalarınızla indeks dosyalarının arasında uyuşmazlıklar oabilir. Ancak eğer böyle bir anda durumun düzelmesini beklemeden programı durdurursanız veri tabanı ile yapacağınız bir sonraki çalışmada yanlış sonuçlar almanız muhtemel olacaktır.

Bu gibi hatalı kullanımlara sebebiyet vermemek için Jetsam bir önceki seferde düzgün olarak kapatılmayan veritabanlarını tekrar kullanmanıza izin vermeyecektir. Bu yüzden dikkatli olun.

Kısaca OPEN, CLOSE komutlarına eklenecek direkt uyarılarla veritabanı sağlıklı olarak kullanılabilir.

VERİTABANINA EKLEME YAPMA

Program 3070 nolu satıra geldiğinde kayıt işlemini atlamaktadır. Şimdi bunun sebebini bulalım.

Jetsam'ın düzenlenmiş dosyaları random dosyalara benzer şekilde kullanılmaktadır.

Once data dosyasındaki kayıtların çıkışlarını tanımlayacak bir komut kullanmalısınız. Bu kayıt sahalarını tanımlama daraki bilinir ve FIELD komutu ile gerçekleştirilir. Daha sonra ise tanımlanan bu sahalara data girişi

yapılır. Son olarak da ki burası Random dosyalardan farklılık gösteren bölümdür. Kayıtlar diskete yazılır. Şimdide bu üç bölümü ayrıntılı olarak inceliyelim.

SAHALARI TANIMLAMA (FIELD KOMUTU)

FIELD komutu ilgilendiğimiz ver tabanının gösteren sayı ile başlar ve saha tanımlamada kullanılan bir diz sayı içerir.

Saha tanımlarının tamamı Lenght AS name şeklinde gerçekleşir. Burada Lenght kayıt uzunluğunu, name de bu saha için kullanacağımız değişken belirtir.

FIELD komutu genellikle OPEN komutundan sonra, ancak kayıt okuma yazma subroutinlerinden önce gelmelidir. Sonuç olarak hityacımız şu liste ile görülecektir.

```
40 FIELD keyfile, 20 AS namefld$, 20 AS addrfld1$, 20 AS addrfld2$, 20 AS addrfld3$, 20 AS addrfld4$, 20 AS addrfld5$
```

Fakat ne yazık ki saha tanımlamada array kullanımı mumkun değildir.

SAHALARIN DOLDURULMASI

Saha değişkenleri ile ilgili bir başka problemde sıradan değişkenler gibi gözükmelerine karşın atamalarda değer almamalarıdır. Örneğin yukarıdaki örnekten addrfld2$'ı alalım bizim addrfld1$ "adress" yazmamız mumkun değildir. Bunun yerine bilgiler saha string değişkenlerine yazacak özel bir komut kullanılmalıdır. Kullanabileceğiniz çok çeşitli komutlar vardır. Burada kullanılan komut LSET komutudur. Bu komutun kullanılması için LSET komutunu takiben gereken atama yazılmalıdır. Örneğin,

```
LSET astring$= "123abc"
```

String değişkeni astring$'e 123abc değerini atayacaktır.

Veritaban programını alt sahayı doldurmak için altı tane LSET komutuna ihtiyaç duyacaktır.

```
3700 LSET namefld$  = pername$
3710 LSET addrfld1$ = peraddr$(1)
3720 LSET addrfld2$ = peraddr$(2)
3730 LSET addrfld3$ = peraddr$(3)
3740 LSET addrfld4$ = peraddr$(4)
3750 LSET addrfld5$ = peraddr$(5)
```

KAYITLARI DİSKETE YAZMA

Kayıtları yaptıktan sonra yapmamız gerekecek tek şey bunları veritabanına eklemektir. Bu amaçla tanımlı sahalar kaydetmek için özel bir komut olan ADDREC kullanılmıştır. Bu komut kayıtı hem data dosyasında hem de index dosyasına aktarmaktadır.

ADDREC komutuna veritabanının referans numarası ile index girişi sahası belirtilmelidir. Biz anahtar saha olarak isim kullandığımız için kayıtlarımız ad$ kullanacaktır.

```
ADDREC (keyfile, 2, 0, pername$)
```

2 ve 0 JETSAM'in daha komplike özelliklerini ile ilgili olup daha sonra açıklanacaklardır.

Ancak bu tam olarak yeterli değildir. Komut çok fazla şey yapabilecek olsada birçok şey ters gidebilir. Örneğin disket dolu olabilir. Jetsam size herşeyin yolunda olup olmadığını kontrol etme imkanını verecektir.

ADDREC gibi komutlar genelde fonksiyonlardır. Yani görevlerini yerine getirirken bir de değer üretirler. Buna bu komutların dönüş kodu denir. Artık dönüş kodu olarak "0"ın başarı sıfır dışı bir kodun başarısızlık belirtti için söyleyebiliriz. Böylelikle komutun tamamı

```
3760 rc% = ADDREC (keyfile, 2, 0, pername$)
3770 IF rc% <> 0 THEN PRINT "ADDREC FAILED  Return Code ", rc%
```

Şekline dönüşecek ve kayıtlar veritabanına eklendikten sonra dönüş değerinin sıfır olup olmadığını kontrol edecektir. Veritabanına kayıt ekleme işlemi bu şekilde sona erecektir.

KAYIT ÇAĞIRMA

Veritabanınızdan herhangi bir kaydın çağırılmasıda yine üç aşamalı bir işlem olacaktır. Önce nöexten istenilen kayıt aranır. Eğer aranılan kayıt mevcutsa data dosyasından okunur ve son olarak da işlenerek ekrana yansıtılır.

İSİM ARAMA

Bu nöexte bir anahtar saha arama işlemidir. Özel bir komut olan SEEK KEY komutu ile gerçekleşir. Yazmamız gereken şey

```
SEEKEY (keyfile, 2, 0, pername$)
```

o acaktır. Bu JETSAM'a ad$ de verilen string e uyan bir kayıt için index' aramasını ve eğer kayıt bu unursa data dosyasında o kayda ait numarayı hatırlatmasını söyleyecektir. Fakat keşkeyle kayıt okunmayacaktır.

Ancak ADDREC komutu gibi SEEK KEY komutu da bir dönüş kodu üreteceğ için komutun tamam aşağ şekl de olmal dır

```
4400 rc% = SEEKKEY (keyfile, 2, 0, pername$)
4410 IF rc% <> 0 THEN PRINT "Failed to seek ",pername$,"RC ",rc%: RETURN
```

KAYDIN DİSKETTEN ALINMASI

SEEKKEY Jetsam'a hangi kayıtların bizim istediğimiz bilgileri çerdiğini gösterecektir. Bu bilgiyi okumak için 0 kaydı disketten okuyarak daha önceden oluşturduğumuz saha ara dağıtmamız gerekliktir.

Kaydın okunması için Standart BASIC komutu GET kullanılmıştır. Zaten normalde de GET her tür dosyanın okunması için kullanabileceğiniz bir komuttur.

```
4420 GET keyfile
```

BİLGİLERİN DAĞILIMI

Bu işlem saha doldurma işleminin tam tersi olmaktadır. Kayıtları sahalara atmak için önce FIELD komutu kullanılmış daha sonra se saha string değişkenlerinden yararlanılmıştır.

Bu açıklamalardan sonra programın son birkaç satırı şu hale gelecektir

```
4430 pername$ = namefld$
4440 peraddr$(1) = addrfld1$
4450 peraddr$(2) = addrfld2$
4460 peraddr$(3) = addrfld3$
4470 peraddr$(4) = addrfld4$
4480 peraddr$(5) = addrfld5$
```

Yukarıdak komutların tamamı ADRESS.DAT ve ADRESS KEY dosyalarının bulunduğunu kabul edecektir. Bu yüzden programı yazdıktan sonra SAVE "ADRESS" şeklinde direkt komutla kaydetmeniz ve veritabanın yaratmak için de kısa bir program daha yazmanız gerekecektir.

Yine başlamak için ilk olarak,

```
10 keyfile = 1: reclen = 132
```

İle şe başlayacağız ancak bu kez bir farkla o da anahtar saha yaratmı için CREATE komutunun kullanılmış olmasıdır

```
20 CREATE keyfile, "ADDRESS.DAT", "ADDRESS KEY", 2, reclen
```

MOUSE KULLANMA

PC 1512'nin mouse u diğer programlarla birlikte hafızada kalabilen "mouse driver" adlı küçük programla kontrol edilir

'Mouse Driver' kesintili kullanımlıdır, yanı bir başka deyişle mouse hareket ettirildiğinde bilgisayar o anda çalışmakta olan programı durdurarak "mouse driver"ı kullanıma almaktadır

Mouse driver kürsor pozisyonunu değiştirdikten yada fonksiyonlarından birini yerine getirdikten sonra durdurulmuş olan program kaldığı yerden devam eder

Kursor pozisyonunun yanısıra mouse driver birtakım fonksiyonlarda kontrol etmektedir Bunların içinde mouse kursor şeklini tanımlama, kürsoru görünmez yapma, kürsor x-y koordinatlarına dönme ve sağ-sol mouse tuşları statülerine geçme gibi fonks yonlar bulunmaktadır

MSdos ile verimiş olan mouse driver sistem disketının ilk yuzunde bulunur ve mouse com adındadır

Mouse Com'un otomatik olarak kullanıma geçmesi için Autoexec Bat dosyasını MOUSE komutunu içerecek şekilde yeniden düzenlemeniz gereklidir Eğer bu işlemi hatasız yaparsanız sistemi bir sonraki çalışt rışınızda mouse kullanıma hazır olacaktır

Mouse Com Microsoft tarafından sağlanan pakette bulunduğu için Microsoft'un kend mouse fonksiyonlarını destekliyecektir Mouse driver ile sağlanan 18 fonksiyon mevcuttur ve bunların kullanılabilmesi için MSdos ile tanışmış olmanız şarttır Eğer şimdiye kadar MSdos ile fazla birşey yapmamışsanız o zaman aşağıdaki Mouse prosedürü bu şi sizin için çözümleyecektir

```
procedure Mouse( var M1:integer;
                 var M2:integer;
                 var M3:integer;
                 var M4:integer );
var
   Registers:RegBlock;

begin
   with Registers do
      begin { WITH Registers }
         AX:=M1;
         BX:=M2;
         CX:=M3;
         DX:=M4;
         intr($33,Registers);
         M1:=AX;
         M2:=BX;
         M3:=CX;
         M4:=DX;
      end; { WITH Registers }
end;
```

Bu prosedur Mouse kullanımını sadece M1, M2 M3, M4 şeklinde dört değişken ile basitleştirmektedir. Her ne kadar M1 mouse istendiğinde gerekli driver fonksiyonunu belirtiyorsa da her parametrenin ifade ettiklen fonksiyonlara göre değişecektir Biz bu bölümde 0-6 nolu fonksiyonları inceleyeceğiz

FONKSIYON Ø MOUSE DAHILI 'FLAG'I VE TEKRAR ÇALIŞTIRMA

Bunu kullanmak için M1'e Ø değeri vererek prosedürü çağırın Prosedür dönüşünde M1 mouse hardware ve driver statulerini içerecektir Eğer statu Ø ise ya mouse takılı değildir yada Mouse Com aktif hale getirilmemiştir

M2 ile gelen değer belirlenen tuşları gösterir. Bu değer Amstrad Mouse'da dalma 2 olacaktır. Bu fonksiyon ayrıca mouse'un belirli düzenlemeleri ile birakılmasında sağlar Bu düzenlemeler

Kursor Pozisyonu Kursorun normaldeki pozisyonu ekranın ortasıdır

Kursor Flag . Mouse driver kürsor statusü için dahili bir flag içermektedir. Bu flag Ø değerindeyken kursor görülebilirken flag herhang, bir başka değer aldığında kürsor görünmez olacaktır

Kursor Şekli 'Kürsor sol üst köşeyi gösteren diyagonal ok şeklindedir

Hareket Oranları Bu mouse'un yüzeydeki hareketine bağlı olarak ekrana yansıyacak yatay ve dikey pixel sayısını belirleyecektir

Ekran Sınırları Bunlar kursorun alabileceği minimum ve maximum yatay d key pozisyonlarıdır

FONKSYON 1 KURSOR GÖSTERIMI

Bu fonksiyonun hazırlanışındaki amaç M1'deki önceki değer yerine 1 konulması suretiyle kursorun görülür hale getirilmesidir Ancak eğer kürsor flag değeri halihazırda pozitif ise (▶ 0) o zaman kursor ya görünmez kalır yada görünmez olur

Bu fonksiyon o anda kursor flag de mevcut değere donmediği için fonksiyonun çağrılması ile kursorun görülebilir hale dönüşeceğinden h çbir zaman emin o amazsınız

Eğer bu fonksiyonun tam olarak sağlıklı çalışacağından emin olmak istiyorsanız fonksiyonu çağırmadan önce fonksiyon Ø'ı çağırmanız yeterlidir Ancak bu durumda değer değişikliğe uğramış değer varsa onlarında başlangıç değerlerine doneceklerini unutmamalısınız Bunun önüne geçmek için de değişen değerler eski haline donuşturen kısa bir prosedur yazımı gereklidir.

FONKSİYON 2 KURSOR SAKLAMA

Bu fonksiyon M1 e 2 değer verilerek çağrılır Amacı ise kursor flag değerini değiştirerek kursor görünmez yapmaktır Ancak yine bu fonksiyonda da ger donen bir değer olmadığı için fonksiyonun çağrılması ile etkisinin gözükmesini beklemek gerekir Bu yüzden yararlılığı da tartışılabilir

FONKSİYON 3 MOUSE POZİSYON VE TUŞ STATULERİ

Fonksiyon 3 mouse prosedure çağrılmadan once M1'e 3 değeri verilerek çağrılır Prosedür sonrası M2 M3 ve M4 değerleri aşağıdaki gibi olacaktır

M2 Tuş Statusu Bu değerin en solundaki bölüm sağ-sol mouse tuşlarının durumlarını belirtir Burada 1 ON Ø OFF durumunu göstermektedir

Burada Ø konumundaki bit sol tuşu 1 konumundaki bit ise sağ tuşu belirtmekte olup her ık tuşun durumu bir AND işlemi ile kolayca belirlenebilir

Örneğin

Eğer (M2 ve 1) ise (Sol tuş basılı)
Eğer (M2 ve 2) ise (sağ tuş basılı)
demektir

M3 Bu kursorun X koordinatını belirlemektedir Kursor pozisyonu kürsorun o anda bulunduğu pixel'in değeri olarak belirlenecektir

M4 Kürsor Y koordinatını belirtir Aşağıdaki prosedür fonksiyon 3'ün çalışması hakkında size fikir verecektir

FONKSİYON 4 MOUSE KURSOR POZİSYONU DEZENLEME

Bu fonksiyonu kursoru istenilen belirli x y koordinatlarına götürmek için kullanılır Mouse prosedürümüzü çağırdımızda M1 yine fonksiyonu belirlemek, M3 ile M4 ise yeni x,y koordinatlarını tayin etmek için kullanılır

Bu fonksiyon kursoru menülerde olduğu gibi belirli noktalara taşımak gerektiğinde yararlı olacaktır Böyle bir durumda önce aşağıdaki şekilde kutuları tanımlamanız gereklidir

```
type
  Box=record
        X1,Y1:integer; Length:integer; Height:integer;
      end; { RECORD }
  BoxArray=array [1..NumBoxes] of Box;

var
  Boxes:BoxArray;
```

Daha sonra kinci prosedurun kullanımı ile kursor gerekli kutunun merkezine yerleştirilerek menu aktif hale getirilir

```
procedure ActivateMenu( Box:integer );

  var
    M1,M2,M3,M4:integer;

  begin
    M1:=4; with Boxes[Box] do
      begin { WITH Boxes[Box] }
        M3:=(X1+Length) div 2; M4:=(Y1+Height) div 2;
  Mouse(M1,M2,M3,M4); end; { WITH Boxes[Box] }
  end;
```

FONKSİYON 5 BİLGİ ALMA

Fonksiyon 5 herhangi bir mouse tuşu ile ilgili (sağ yada sol) bilgi almanızı sağlıyacaktır Bu fonksiyonu belirlemek için M1'e 5 değerini verirken M2 ile de (10=sol, 1=sağ) tuş belirlenir Mouse prosedürü çağrıldıktan sonra şu bilgiler verilir

M1 Tuşların o andaki statulerini (Fonksiyon 3'te açıklandığı şekilde) belirtilir

M2 Belirtilen tuş için tuşa basış sayacı

M3 Belirtilen tuşa son basıldığında kursorun bulunduğu yerin x koordinatı

M4 Belirtilen tuşa son basıldığında kursorun bulunduğu yerin y koordinat

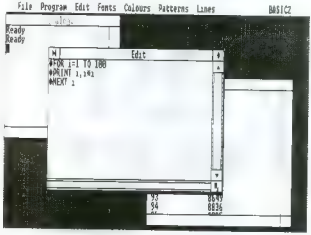
Fonksiyon 6 aynen 5 gibi kullanılır Verilen bilgi aynı şekildedir Ancak bu kez bir fark mevcutur Bu da tuşun kaç kez kullanıldığının belirtilişidir

Fonksiyon 5 ve 4 her seferinde basıp/bırakma sayacını sıfırlarlar.

GEM TEKNİKLERİ

Farklı bir pencerenin aktif pencere yapılması

1 İşaret okunu seçmek istediğiniz pencerenin görünen bir yerine getirin

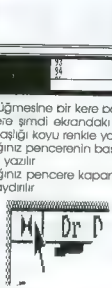


2 Mouse'in sol düğmesine bir kere basın

Seçtiğiniz pencere şimdi ekrandaki kümenin üstüne gelir ve bunun başlığı koyu renkle yazılır

Önceden çalıştığınız pencerenin başlığı eğer görünüyorsa açık renkle yazılır

Önceden çalıştığınız pencere kapanmaz. Sadece bir süre için yana kaydırılır



Bir pencereyi kapatmak

Bir pencereyi,

pencerede çalıştığınız konuyu bitirmek için

·ekrandaki parçayı içeren dosyayı görüntülemek amacıyla geri gitmek için kapatırsınız

Pencerenin kapama kutusu varsa (sol üst köşede papyon işareti kutu):

1 İşaret okunu kapama kutusuna getirin

2 Mouse'in sol düğmesine bir kere basın

Not: PC'nizin disket sürücülerini gösteren pencereyi kapatamazsınız.

Pencerenin kapama kutusu yoksa

1 İşaret okunu pencerenin başlık çubuğuna getirin

2 Mouse'in sağ düğmesini basılı tutarken sol düğmeye bir kere basın

Not: Çoğu programlar programdan çıkışı menü yoluyla sağ arlar. Örneğin Locomotive BASIC'e'nin kütük (File) menüsünde "Quit" çıkış seçeneği bulunur. Programın böyle bir seçeneği varsa programdan çıkmak için bunu kullanır

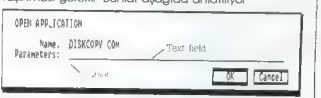
2.9 Diyalog kutuları üzerine

GEM size fazladan bilgi vermek istendiğinde ekranın ortasında bir kutu için mesaj çıkarır. Buna diyalog kutusu denir

Bazı diyalog kutuları sadece mesajı okuyup hangi çıkış şıkkını seçeceğinizi sorar. Uyarı mesajları böyledir. Değişik kutularda bir veya daha çok çıkış şıkları olabilir. Bunları "OK", "Retry" ve "Cancel"dir

Bir çıkış düğmesinin seçilmesi diyalog kutusundan çıkışın tek yoludur. Bir çıkış düğmesinin diğerlerinden daha kalın bir kutusu olabilir, bu daha çok seçilen şıktır

Diğer diyalog kutuları sizden bilgi sorar. Nerede ne yazmanız gerektiği diyalog kutularında belirtilir. Diyalog kutularında bilgi girebileceğiniz yerlere Metin Alanları denir ve bir seferde bir metin alanına bilgi girebilirsiniz. Özel işlemlerin başka bir metin alanına taşınması gerekir. Bunlar aşağıda anlatılıyor



Parça seçici diyalog kutusu adı verilen özel bir diyalog kutusunun içinde dosyaların görüntülenciği bir pencere sı vardır. Bir veya daha çok parçayı nasıl seçeceğiniz

2.10 Diyalog kutularıyla yapılan işlemler

Diyalog kutusunda bir şıkkın seçilmesi

1 İşaret okunu şık düğmesine götürün

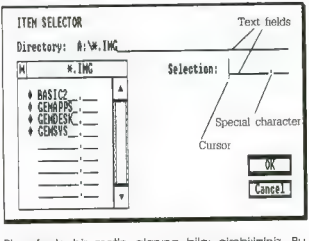
2 Mouse'in sol düğmesine basın.

Ana (veya tek) çıkış düğmesinin seçilmesi

ya: işaret okunu götürün ve düğmeye basın
veya: [↵] tuşuna basın

Diyalog kutularında bilgi girilmesi

Diyalog kutularında yalnız belli yerlerde bilgi girebilirsiniz. Bunların herbirine Metin Alanı denir. Metin alanında görünmesi gereken karakterler varsa bunlar doğru yerlerinde bulunurlar.



Bir seferde bir metin alanına bilgi girebilirsiniz. Bu diyalog kutusunda kürsör (I) bulunan metin alanıdır. Kürsör bir sonraki karakteri nereye yazacağınızı gösterir.

Bazı durumlarda GEM bazı özel karakterleri olmaları gereken yerlere kendisi koyar. Bu karakterler genellikle nokta ve kesir işaretleridir. Örneğin bir kütüğün ismini yazarken metin alanında bir nokta görebilirsiniz. Böyle özel karakterlerin bulunduğu metin alanlarını doldururken önce sol taraftan başlayın sonra özel karakteri yazın ve sağ tarafı doldurun. Özel karakteri yazdığınızda kürsörün sağ tarafa atladığını göreceksiniz.

Not
Özel karakteri yazmadan önce buraya kadar boşluk karakteri yazmanız gerekmez.

(i) MYFILE yazın — Selection: MYFILE 1— -
(ii) noktaya basın — Selection: MYFILE 1—
(iii) TXThin T'sini yazın Selection: MYFILE T1—

Başka bir metin alanına geçmek

Bir sonraki metin alanına geçmek için

1 Klavyede ya [↓] tuşuna veya [Tab] tuşuna basın.

Bir önceki metin alanına geçmek için

1 Klavyede ya [↑] tuşuna veya [⇧ Tab] tuşuna basılı tutarken [←] tuşuna basın.

Diyalog kutusundaki herhangi bir metin alanına geçmek için

1 İşaret okunu bu alana getirin
2 Mouse'in düğmesine bir kere basın

BİLSET'İ
TERCİH İÇİN
BİRÇOK
SEBEP VARDIR...

AMSTRAD BİLGİSAYARLARI
★ YETKİLİ SATIŞ
★ SERVİS
★ BAKIM HİZMETLERİ

BİLSET
sizden yana...

PROGRAMLAR:
★ Ticari programlar
★ Statik betonarme program
★ Her türlü özel programlar yazılır.

KURSLAR:
★ 15 Kişilik özel sınıflar,
★ M.E.G ve S. Bakanlığından onaylı sertifika verilir.

AMSTRAD ve SİNCLAİR
için, oyun, eğitim kasetleri disketleri ve yan ürünleri

"BİZ HİZMET İÇİN VARIZ."

BİLSET Bilgisayar
Servis-Eğitim Tic. Ltd. Sti.
MERKEZ: Şair Eşref Bulv. No.69 D.1
Alsancak-İZMİR Tel: 224719 - 224819
ŞUBE: Talatpaşa Bulv. No.62/A
Alsancak-İZMİR Tel: 630723
POSTA KOD NO: 35220

GÖKSU LTD. ŞTİ.
Kırağı Sok. İzsal Apt. N.59 Kat: 1 Daire: 3
80260 Osmanbey - İst. Tel: 146 54 01 - 02

Özel fiyatları ile

AMSTRAD

Amstrad uyumlu gerçek Printer
Star NL-10

PC 1640 (EGA)

PC 1512

PPC 640
Portatif Bilgisayar

CPC 464/6128

Amstrad Printerleri

PCW 8256/8512

Sinclair Spectrum +2/+

KLİPS

PLANIT
AİLE İÇİN DEFTER TUTMA VE EKSTRALAR

HASAN KARA

CPÇ veya PCW makinalar için Database Software tarafından hazırlanmış olan Planit üç ana modülden oluşmaktadır. Basit olarak bu paketi aile için defter tutma sistemi ya da diğer özellikleri ile birlikte malı planci olarak düşünebiliriz.

İlk ve belki de en çekici modül tüm paranızın nereye gittiğini ve nereden geldiğini büyük bir hassasiyetle tutmanızı sağlayan 'Personel Account System'dir. (Kişisel Muhasebe Sistemi)

Eğer bu modül üçüncü modül olan 'Financial Diary' (Finansal Günlük) ile beraber çalıştırılabilseydi kullanıcı için daha yararlı olurdu

Bütün randevularınızın tarihlerini tutabilecek olan üçüncü modülün para kayıtları içinde olanları bulunduğu için düzenli ödemeleriniz ve belirli zamanlarda ödemeniz gereken senet ya da taksitleri hatırlamanız için büyük yarar sağlıyacaktır.

Bu özellik dolayısı ile bu modül daha önceki günlüklerden daha farklı ve etkin hale gelmektedir. Belirli bir zaman geçtikten sonra ise günlük kısmı tüm bilgileri tarih sırasına göre düzenlemek amacıyla kullanılabilir

İkinci modül "Card Index" modülü olup çok basit veri tabanları ya da etiket hazırlamak için kullanılabilir.

Modüllerin tamamı gayet iyi çalışmaktadır ve en yeni kullanıcı bile birkaç saat içinde tamamını gayet iyi şekilde kullanmayı öğrenebilir.

Üzerinde harcanan zaman arttıkça planitin yapabileceklerinin gitgide arttığı görülecektir. Ancak bununla birlikte kaç aile bu tip bir programın çalışması için gerekli senelik bilgileri düzenli olarak girebilir bu tartışılır.

Ve eğer analizin bir şeyler ifade etmesi istenilıyorsa bu paketi kullanacakların cepleri satış fişleri ile dolmalı ve bunlar düzenli olarak kaydedilmelidir

Eğer bu şekilde düzenli bir çalışmayı sürdüremiyeceğinize inanıyorsan z o zaman derhal elinizdeki Planit'i bir başka paketle değiştirin. Fakat bu şekilde bir çalışma size zor gelmiyecekse o zaman tasalanmanıza gerek yok

Bu Planit'le ilgili bir eleştiri olmamakla birlikte esas sorun ailelerin bu şekilde bir işi yürütüp yürütemiyecegidir.

Ancak sıradan bir ailenin ihtiyacı olandan daha fazla sayıda kayıt yapabilme imkânına sahip olduğu için bu paketten en fazla yararlanacakların kasa usulü çalışan çok küçük işletmeler olacaktır.

Bu açıklamadan sonra planit'in amacı daha açık olarak anlaşılmıştır. Sanırız artık paketin muhasebe bölümüne daha açık olarak anlaşılmıştır. Sanırız artık paketin muhasebe bölümüne daha detaylı olarak girebiliriz.

İlk bölüm masraflarınızı kaydedeceğiniz 20 başlığı hazırlamaktır. Birçok kişi paketle birlikte hazırlanmış olanlardan çok azının değiştirilmesi gerektiğini farkedecektir.

Bir sonraki adım banka hesap özetlerini ve kredi kartı başlangıç balanslarını girmektir.

Bu üç basit başlangıç işleminden sonra paranızın nerelere gittiğini kaydetmeye başlıyabilirsiniz. Girişler çok hızlı ve kolaydır. Menülerin kullanımı ve textlerin minimuma indirilmesi bunu sağlamaktadır. Yukarıda gösterilen örnekte çok az say giriş yapmanın etkilerini göstermek amacıyla sayılar yanlış bırakılmıştır. Ancak eğer bu tip yanlışlıkların çıkarılması için birkaç ekstra satır eklenilseydi bazı şeyler daha iyi olabilirdi.

Birkaç eklenti de yanlış girişlerin düzeltilmesi ile ilgili olarak yapılabilirdi. Her ne kadar şu andaki durumda yanlış giriş dosyada bırakılıp yapılacak ters girişle bu yanlış düzeltilsede bu iş daha kolay olabilirdi

Son olarak da her ay tekrarlanan bazı girişleri her seferinde yeniden yapmak yerine bunların otomatik tekrarı sağlanabilirdi

Ancak bu küçük ayrıntıları gözönünde bulundurmazsak sistemin çok iyi çalıştığı ve sizi gereksiz bazı ödemelerden kurtaracağı için kendini çok kısa sürede finanse edeceği bir gerçektir.

Artık hazırlanabilen özetlere dönelim. Bu özetlerin hepsi gerçekten birinci sınıftır. Başlıklardan herhangi biri incelenebileceği gibi kümülatif bir özet de istenebilir. Bunlardan ikincisi biraz daha yararlıdır çünkü tüm kredi kartlarınız hesaba dahil edilecektir

Card Index iki yoldan biri ile kullanılabilir. Planıt orjinal olarak ad, adres ve telefon numarası indeksi ile hazırlanmıştır. Bununla birlikte istediğiniz herhangi bir amaç için bu modülü kullanmanız mümkündür. Yapmanız gereken tek şey 7 satırlık bir düzenle neden ibaret olup istediğiniz sayıda kayıt tutmanıza olanak sağlar

Sınıflandırma ve arama işlemleri çok hızlıdır. Bilhassa Mini Office II ile çalışmış olanlar raporların hazırlanması ve verilmesinin ne kadar cabuk olduğunu daha kolay anlıyacaklardır

Sahip olduğu en iyi özelliklerinden birinde bir kayıttan diğerine atlamak için tüm kayıtları gözden geçirmemesidir.

Yanlamasına sadece tek bir etiket basan Planıt'le eğer ikinci kolondaki bir etikete basım yapma ihtiyacı duyarsanız yapmanız gereken tek şey ilk karakter offset ini uygun bir değerle değiştirmektir.

Kısaca Card Index çok fazla şey sunmasada sunduklarını en iyi şekil de yapmaktadır. Hatta bize göre mevcut üç modülün en kullanışlı ve yararlısıdır diyebiliriz.

Çozmekte en fazla zorlandığımız modül 'Financial Diary' modulu oldu. 200 giriş büyük bir ihtimalle birçok ailenin bir ay için ihtiyaç duyabileceği miktardan çok fazladır

Ancak bununla birlikte günde 10 randevuya yetişen birisi arşiv ihtiyacından birkaç hatta önce yer sıkıntısı çekmeye başlıyabilir. Bu bilhassa yoğun Sosyal Kültürel yaşantısı olan ailelerin sorunu olacaktır

Buna ek olarak para kolonu ödenecek paraların kaydı ve ödendiklerin de miktarların sıfıra eşitlenmesi ile oldukça yararlı bir kullanım sunmaktadır Ancak bunun ilk modulle bağlantılı olarak çalışmaması onemini büyük ölçüde azaltmıştır.

Herşey bir tarafa bırakılırsa mevcut datalarınız birçok yolla işleyebilirsiniz. Örneğin tekrarlanan olaylar bir kez kaydedilip istenildiği şekilde kopyalanabilir

Günlükten istediğiniz maddeleri işaretleyip seçilenleri liste haline getirebileceğiniz gibi tüm günlüğü ekran ya da yazıcıya aktarmanızda olasıdır. Ve doğal olarak girişler değiştirilebilir ya da iptal edilebilir.

Sonuç olarak bir çoğumuz kullandığı karalamalarla dolu küçük cep defterlerinden daha iyi ancak doğruyu söylemek gerekirse bu defterlerin yerine Planıt i kullanmak kolay değil.

Planıt'in tamamlayıcı unsuru olarak birde "Loan Calculator' (Borc hesaplayıcı) bulunmaktadır. Bu size herhangi bir ürüne veya kredi sağlayan kişilere ne kador odeme yapmanız gerektiğini belirtecektir

Sonuç olarak Planıt le ilgili düşüncelerimiz oldukça karışık. Temel olarak iyi düzenlenmiş oldukça ucuz açıkla yıcı el kitabıyla birlikte sunulan etkili bir program

Bununla birlikte inanıyoruz ki gerçek mukemmelliğe ulaşabilmesi için bi raz daha geliştirilmesi şart. Geliştirildiği takdirde Mini Office II'den daha iyi bir urun olacaktır.

Ancak üzülerek söyliyebilirız ki bu paketi kullanacak çoğu kişi içerdiği olanaklardan birini ya da en fazla kısını kullanacaklardır

Bu yüzden eğer amacınız mali defter tutma olacaksa daha uzmanca hazırlanmış bir program tavsiye ederiz. Ayrıca eğer ilk veri tabanınızı kullanacaksanız bunun için en iyisi Mini Office II deki olacaktır

Bir Planıt i sadece eğer sunduğu tüm imkanları kullanabileceksenız gerekli duzeni çalışmayı yapabileceğinize inanıyorsanız ve basitliği karşısında avlanmayacaksanız tavsiye ederiz

AMSTRAD CPC6128

SISTEM ANALIZ

Amstrad firmasının CPC 464 ve CPC 664'den sonra piyasaya sunduğu üçüncü CPC makina olan CPC 6128 Z80 processör dahili disc drive ve monitörden oluşan komple bir ünitedir. Monitör renkli olabileceği gibi monochrome olarakda kullanılabilir.

Bu sistemin diğerlerine göre en büyük farkı daha öncekilerde 64K olan RAM'ın 128K'ya çıkartılmış olmasıdır. Sistemin tüm güç gereksinimi yine diğerlerinde olduğu gibi 220 V şehir şebekesine bağlanan monitördeki çıkışlardan sağlanmaktadır.

CPC 6128 3 inclik dahili disc drive içermekte olup bu drive'ın gereksinim duyduğu elektriğide yine monitördeki 12V DC çıkışı verir. Burada hemen şunuda ekliyelim Amstrad firması "kablo karmaşasına son veren tek ev bilgisayarı" sloganını yine başarı ile devam ettirebilmiştir.

KLAVYE

CPC 6128'lerin klavyesi diğerlerinegöredaha üstün bir teknoloji ile hazırlanmış olup dizaynı için IBM PC standartı örnek alınmıştır. Ayrıca klavyenin kusursuz çalışması için yeni chiplerde eklenilmiştir. Amstrad'ın CPC 6128 ile başlattığı bu yeni akım ev bilgisayarlarının dizaynları için iş bilgisayarlarına uyumluluk fikrini ortaya çıkartarak yaygınlaştırmıştır.

IŞLETIM SISTEMLERI

CPC 6128'i açtığınız anda karşılaştığınız ilk işletim sistemi AMSDOS dolayısı ile locomotive Basic olacaktır. 6128'lerde kullanılmış olan Basic derleyicinin kullanım kolaylıkları ve içerdiği yeni komutlar gözönüne alınınca şimdiye kadar geliştirilmiş en iyi Basic olduğunu söylemek gerekir. Program yazımı ve çalıştırımı açısından yeterince hızlı olmasının yanısıra text window çoğul işlem gibi özellikleri de mevcuttur. Ancak şunu hemen belirtmek gerekir, Basic 64K üzerindeki RAM'ı kontrol edemediği için yani sadece 65535 byte kullanabilmesi dolayısıyla 6128'in ekstra 64K'sını direkt olarak kullanamamaktadır. Ancak yine sistemle birlikte sağlanan BankManager modülü ile bu ekstra 64K'nın kullanımınıda en basit yollarla mümkün kılmıştır. Ayrıca BankManager sağladığı RSX komutlarıyla da kullanıcıya başka kolaylıklarda sunmaktadır.

CPC 6128'lerde kullanabileceğiniz ikinci işletim sistemi CP/M 2.2 ve bununla birlikte Logo 2 olacaktır. CP/M 2.2 daha önceki modeller için geliştirilmiş bir tip olup 6128'in yapabileceklerine tam olarak yetmez ancak eski CPC 464 kullanıcıları (eğer harici disc drive sahibiyseler) yada CPC 464 kullanıcıları bundan kolaylıkla yararlanabilirler. Ancak CPC 6128 kendisine has CP/M olan CP/M Plus yada diğer adıyla CP/M 3.1'i size sunmuştur.

Üçüncü işletim sistemi olarak incelenecek CP/M 3.1 (CP/M Plus) CPC 6128'in en çarpıcı özelliklerinden biridir. Herşeyden önce CP/M + daha hızlı kullanım daha kolaydır. Bu da size çeşitli iş programları kullanımı esnasında rahatlık sağlar. Yeni disketler için yapılması gerekli SYSGEN işlemi kaldırılmıştır. Dosyalar tarih sıralı hale getirildiği için kullanıcı hangi dosyayla ne zaman uğraşmış olduğunu görebilir. Dosya arama daha kolay hale getirilmiştir. Dosyaların şifre ile korunması sağlanmıştır.

Ayrıca burada saymaya yerimizin yetmeyeceği daha bir çok gelişmiş özellik içeren CP/M + kendisi gibi geliştirilmiş olan LOGO 3'ü de destekleyerek kullanıcıya elinden gelen her türlü desteği sunmaktadır.

DÖKÜMANTASYON

CPC 6128 kullanıcı el kitabı (user instruction manual) ilk bakışta çok ağır ve kalın gözükebilir Bunun sebebi ilk iki model olan 464 ve 664 için hazırlanmış olan kitaplardaki eksikliklerin giderilmiş olmasıdır. 464 için diğer yayıncıların çok sayıda kitap yayınlamış olmalarında kullanım kitabındaki bu eksikliklerden dolayı olmuştur. Bilgisayara yeni başlayanlar kitaptaki yol gösterimlerinden programlamaya giriş amacıyla yararlanabilirler. 6128 kullanım el kitabının diğerlerinden esas farkılığı CP/M + ve BankManager'la ilgili açıklamalara yer verilmiş oluşudur CP/M + ile ilgili olan bölümdeki en önemli açıklamalar DISCKIT ile ilgili olanlardır. Bu yeni komut ile CP/M +'ın copy format verify gibi işlemleri hem hızlanmış hem de kolaylaşmıştır. Kitap kullanıcıyı data kaybına sebeb olabilecek tüm tehlikelere karşı en açık şekilde uyarmaktadır

6128 ile hem CP/M + hemde CP/M 2.2 disketleri verilmekte, ayrıca her ikisi ile ilgili geniş açıklamalar sağlanmaktadır Her ne kadar kitabın büyüklüğü istediğiniz bir şeyi hızlı şekilde bulmanızı zorlaştırıyorsa da, indeksin iyi düzenlenmiş oluşu ve kitabın telli cilt ile yapılmış olması bu etkiyi ortadan kaldırmaktadır Programcılığa ilk adım iste yazmak a başladığı için kitabın arkasında bu amaçla Amstrad User dergisinin bazı programlarına yer verilmiştir

OYUNDA OYNAYABİLİRSİNİZ

İş oyun oynamaya geldiğinde 464'ün yapabildiği nerşey 6128 ile de becerebilirsiniz Ayrıca diskten yükleme esnasında 464 kullanıcılarının çok sık karşılaştıkıcan "Read Error a", "Read Error b" gibi hatalarla karşılaşmıyacak olmanızın yanısıra program yükleniş.de çok daha hızlı olacaktır Ancak şunu da hemen belirtelim ki basit bir ara kablo yardımıyla 6128'iniz herhangi bir teybe bağ anarak kasetteki programlarında kullanabilir

Oyun dışındaysa 464 kullanıcılarının hafıza yetersizliği dolayısıyla kullanamadıkları "Page Maker", "Art Studio", "Advanced Art Studio" gibi çok kaliteli programları kullanabi irsin z

IÇ DİZAYN

Eğer e-ektronikten birazcık anlıyorsanız 6128'in üst kapağını açtığınız anda karşılaşacağınız basit görüntü sizi şaşırtacaktır. Mevcut olan şeylerin tümü; 2 adet ULA ROM, 2 adet 64K RAM chip, bir Z80 ana işlemci, bir 8255 PIO, ses chipi, floopy disc kontrolörü, CRT kontrolorüdür CTC DMA kontrolörleri ve SIO mevcut değildir. Mevcut expansion portlar ise

I) Joystick
ii) Monitör soket
iii) Stereo çıkış soketi
iv) Tape soketi
v) Paralel printer çıkışı
vi) İkinci disc sürücü çıkışı
vii) Genel maksatlı I/O Expansion soketi

Tüm hardware dizaynı maliyeti düşük fonksiyonelliği ise yüksek tutacak şekilde tasarlanmıştır Yani kısaca lükse kaçılmadan yararlı şeyler sağlanmıştır

SONUÇ

Sonuç olarak 6128'li bilgisayarın değiştirmek isteyen yada yeni bilgisayar almak isteyen herkese tüm içtenliğimizle tavsiye ederiz. Boyutlarının küçüklüğüne rağmen inanılmaz derece güç işler becerebilen bu makine fiyatını hakeden ender bilgisayarlardandır Genel olarak hiç bir kampütüre kusursuz diyemeyiz ancak 6128'deki kusurlar makinanın çalışmasını etkileyecek nitelikte değildir ve sahip olduğu mukemmel nitelikleri gölgeleme z.

Sizin AMSTRAD

MART 1989

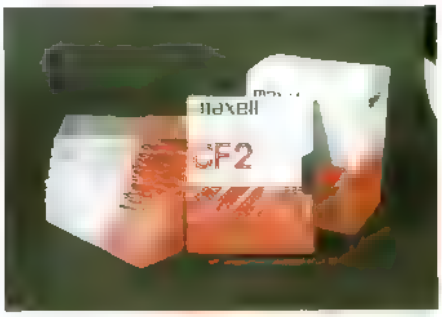
ABONE ve ÖZEL TEKLİF SAYFASI

Özel Teklif

3 "Disket Maxell

Özel Abone Fiyat

5 Ad. 71.500.-TL.
10 Ad. 132.000.-TL



Özel Teklif

Advanced Art Studio
kullanabileceğiniz en iyi grafik ve çizim programı!
Özel Abone Fiyatı 30.000.-TL.

Özel Teklif

Quickshot II Turbo Joystick
Microswitch'li, sağlam ve dayanıklı
Özel Abone Fiyatı 35.000 TL.

JY - 2 Amsoft Joystick
İki kişilik oyunlar için ikinci joystick bağlama imkânı

Özel Abone Fiyatı 20.000 TL.

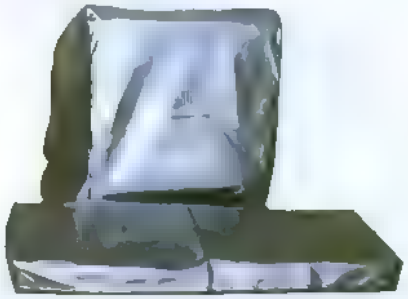
Özel Teklif

Eski Sayılar

Ekim 1988
Kasım 1988
Aralık 1988
Ocak 1989
Şubat 1989

Özel Teklif Bilgisayar Örtüleri

Özel Abone Fiyatları



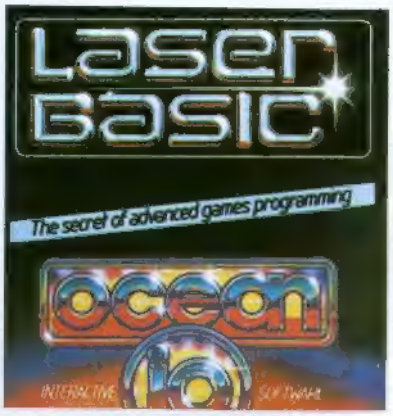
CPC 464, 6128 Yeşil Monitör 10.000.-TL.
CPC 464, 6128 Renkli Monitör 11 000.-TL.

PCW 8256, 8512 set 12.500. TL
PC 1512, 1640 set 12 000. TL.

Özel Teklif

Pagemaker
Artık bir gazete yayınlayabilirsiniz.

Özel Abone Fiyatı 30.000.-TL.



Laser Basic, kendi oyun programlarınızı yapabilmeniz için!

Özel Abone Fiyatı

Disket	30.000.- TL.
Kaset	20.000.- TL.

Ekran Filitresi
Yansımaya karşı gözlerinizi koruyun.

Özel Teklif

Özel Abone Fiyatı 35.000.-TL.

Sizin AMSTRAD

ABONE ve SİPARİŞ FORMU
Geçerlilik: 31.03.1989

Abone

		(✓)
Türkiye dahili	48.000.- TL.	☐
K.K.T.C.	60.000.- TL.	☐
Avrupa	75.000.- TL.	☐

_____ sayısından itibaren

Abone ücreti olarak yukarıda belirtilen tutarı, banka hesabınıza yatırdım. Banka dekont fotokopisi ilişiktedir. Abone işlemlerinin tamamlanarak, dergilerimin aşağıdaki açık adresime gönderilmesini rica ederim.

Sipariş

	Abone	Normal	
3"Disket Maxell 10 Adet	132.000.-	154.000.-	☐
Pagemaker CPC 6128	30.000.-	37.500.-	☐
Rainbird Advanced Art Studio CPC 464, 664, 6128 Sadece Disk	Abone 30.000.-	Normal 37.500.-	☐
Quickshot II Turbo Joystick CPC 464, 664, 6128	Abone 35.000.-	Normal 40.000.-	☐
JY-2 Amsoft Joystick	20.000.-	25.000.-	☐
Laser Basic CPC 464, 664, 6128	Abone	Normal	
Disket	30.000.-	37.500.-	☐
Kaset	20.000.-	25.000.-	☐

Bilgisayar Örtüleri	Abone	Normal	
CPC 464 Yeşil	10.000.-	12.000.-	☐
CPC 464 Renkli	11.000.-	13.000.-	☐
CPC 6128 Yeşil	10.000.-	12.000.-	☐
CPC 6128 Renkli	11.000.-	13.000.-	☐
PCW 8256, 8512	12.500.-	15.000.-	☐
PC 1512, 1640	12.000.-	14.000.-	☐

Eski Sayılar

Ekim	1988	3500.- ☐		Ocak	1989	3500.- ☐
Kasım	1988	3500.- ☐		Şubat	1989	4000.- ☐
Aralık	1988	3500.- ☐				

Ekran Filitresi	Abone	Normal	
	35.000.-	40.000.-	☐

Siparişlerim tutarını banka hesabınıza yatırdım. Banka dekont fotokopisi ilişiktedir. Siparişlerimin aşağıdaki açık adresime gönderilmesini rica ederim.

Sizin Amstrad Abone No: .....
Benim Bilgisayarım Amstrad ..... Monitör
Adım Soyadım : .....
Adresim : .....
..... İmza:

Abone ve sipariş tutarını yatırabileceğiniz banka hesap numaraları:

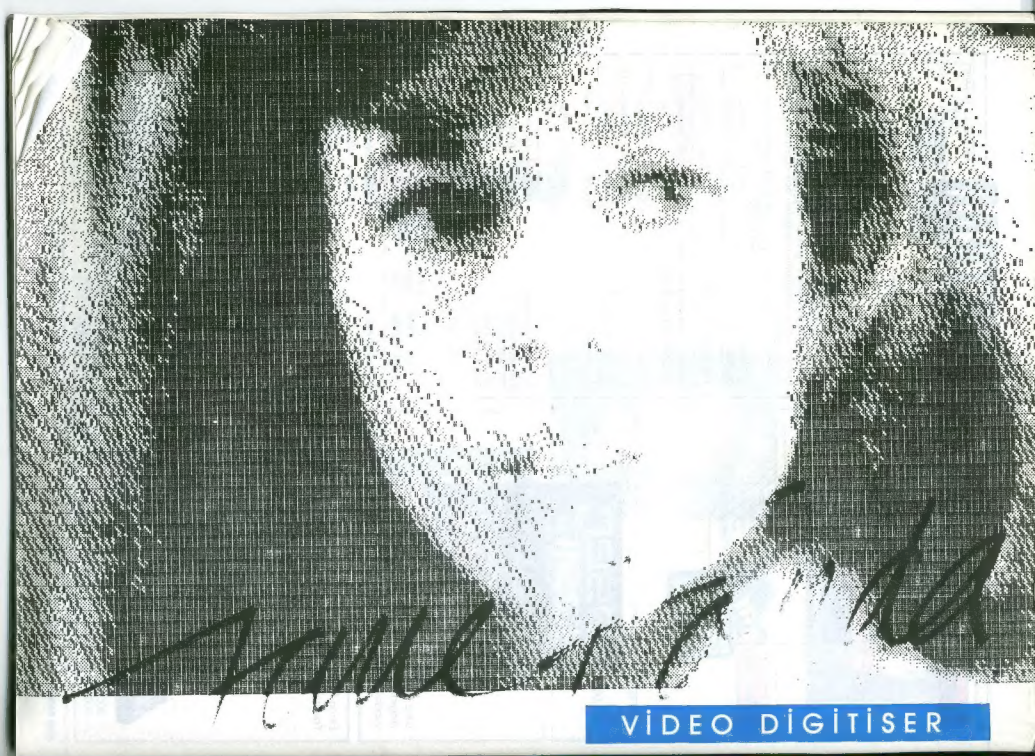
Yapı ve Kredi Taksim Şb. 1850-7 ☐
Türkiye İş Nişantaşı Şb. 995366 ☐
Akbank Rumeli Caddesi Şb. 1525-5 ☐

Bütün gönderilerde hava postası kullanılır.

Yukarıdaki fiyatlara posta ve KDV dahildir.

TOPLAM: TL.

FOTOKOPİ ÇEKEREK KULLANABİLİRSİNİZ.



VİDEO DİGİTİSER

Sandesson

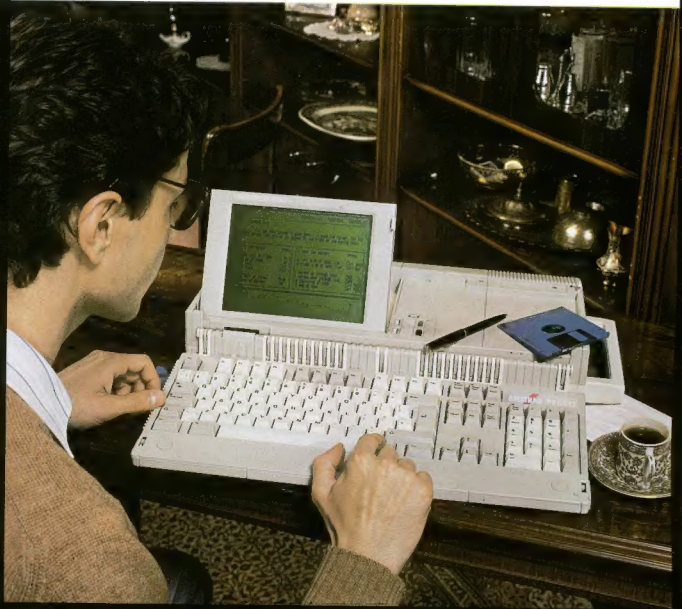
Büronuzu yanınızda taşıyın.

AMSTRAD'IN 'COMPATIBLE' İLK 'PORTATİF' PC'LERİ.

Gidebileceğiniz heryere büronuzu da götürebilmek! Uçan halıya binmek gibi... İnanılmaz.
Ve Amstrad'ın gerçeğe dönüştürdüğü bir fantazi daha. PPC 512/640.
İstediğiniz heryerde ve her an... İşde, evde, seyahatlerinizde, otelde, hatta yatağınızda. Kolay kullanımı ve heryere uygunluğu ile zamandan tasarruf. Hemde kıyaslanmaz bir fiyatla.

PPC 640: 640 K RAM bellek. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü. MS-DOS 3.3 işlem sistemi. İntegral modem ile ana bilgisayara direk bağlantı. Mirror II iletişim yazılımları.

PPC 512: 512 K RAM bellek. Mikrosoft MS-DOS 3.3 işlem sistemi. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü.



AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83, FINDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR.

Modern bir büro otomasyonu için tüm ihtiyacınız.

BİR SEKRETER VE AMSTRAD PCW'LERİN AYRILMAZ ÜÇLÜSÜ: BİLGİSAYAR, KELİME İŞLEMCİ VE PRİNTER.

Amstrad PCW'ler size bu olanağı tek bir paket içinde sunuyor. Çok ucuza büyük bir adım atın. Büronuzda yazışma, muhasebe gibi yoğun emek gerektiren işlerinizi Amstrad PCW'leri işe alarak çözün.

Bu sistem Amstrad'a tüm dünyada büyük bir başarı sağlamıştır. Sizin işinizde bu başarıyı hak etmedi mi?

Amstrad PCW'ler en iyi kelime işlem programıyla birlikte zengin programlar ve dilleri de kullanım alanınıza açıyor.

PCW 8256: 256 KB bellek. 170 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

PCW 8512: 512 KB bellek. 170+720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

YENİ PCW 9512: 512 KB bellek. 720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyu ve geniş daisy wheel printer.

AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83, FINDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR.